

MICROCOMPUTER MAGAZIN

21

FIFO

®

HRV
RECENZIE
SOFT · HARD
MAPY
TIPY & TRIKY

Časopis hlavne pre užívateľov mikropočítačov Didaktik M, Gama a ZX Spectrum
február 1993 ročník III. cena: 20,- Kčs

**BIG NOSE'S
AMERICAN ADVENTURE**

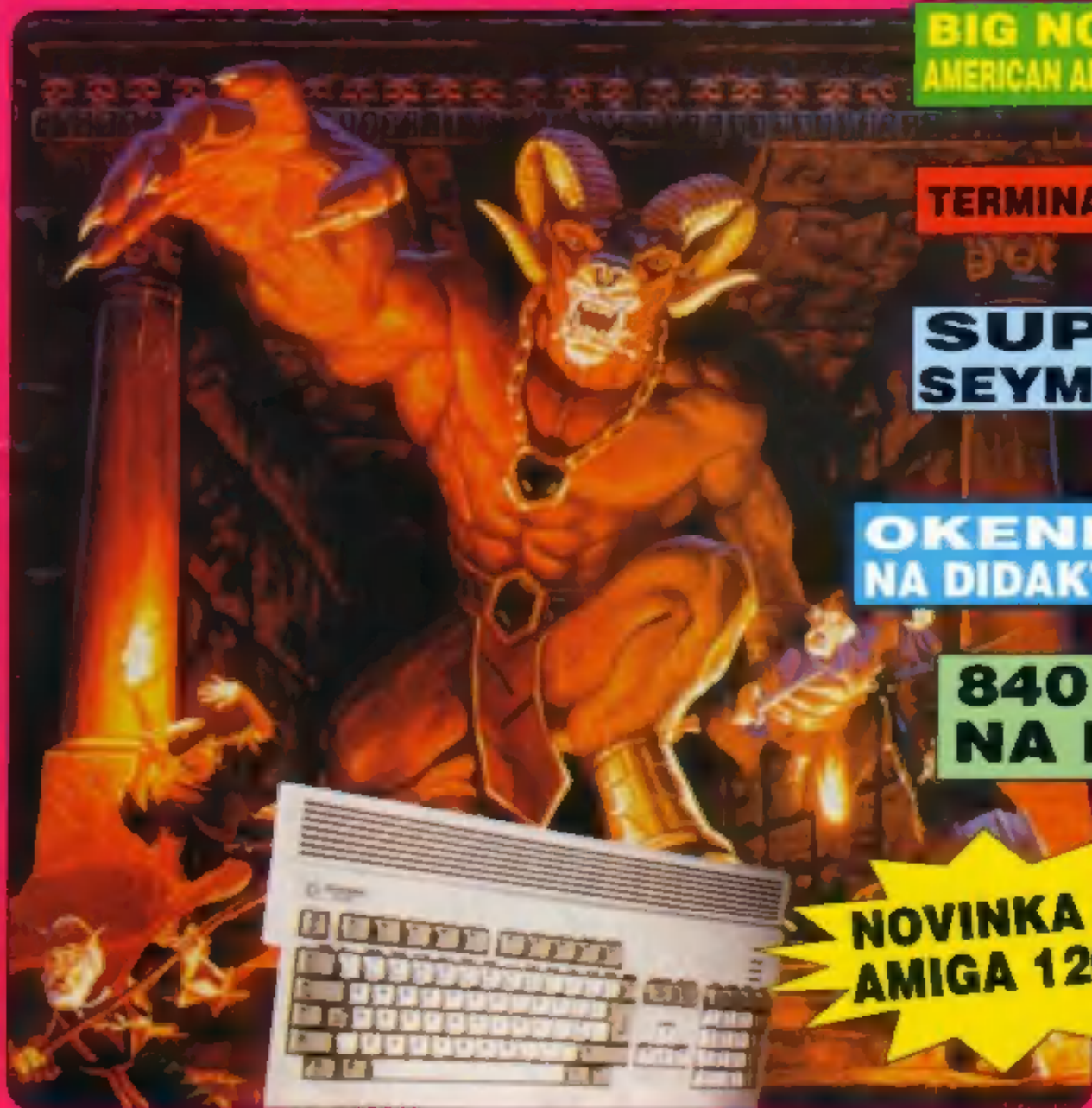
TERMINATOR 2

**SUPER
SEYMOUR**

**OKENICE
NA DIDAKTIKU**

**840 KB
NA D80**

**NOVINKA !!!
AMIGA 1200**



1993

1
9
9
3

FIFO

Neváhajte!!!
Môžete si predplatiť FIFO
ročník 1993!
Nasledujúcich 12 čísiel za
výhodnú cenu 288 korún!

Číslo ročníka 1993 budete
pravidelne dostávať domov, ak
pošlete poštovou poukážkou typu
"C" sumu 288 korún na našu
adresu:

Redakcia FIFO
p.o. box 170
960 01 Zvolen

Do "Správy pre prijimateľa" na
rube poukážky nezabudnite
napísať:
Predplatené na FIFO 93

FIFO Extra

Samostatná príloha Fifa, ktorá
bude vychádzať štyrikrát ročne
s rozsahom 80 až 100 strán. Pre
predplatiteľov Fifa výhodná
cena 140 korún za celý ročník.
Ak nie ste predplatiteľom Fifa,
potom pre vás je cena za celý
ročník 200 korún. Extra Fifo si
môžete predplatiť poštovou
poukážkou typu "C" na našej
adrese:

Redakcia FIFO
p.o. box 170
960 01 Zvolen

Do "Správy pre prijimateľa" na rube
poukážky nezabudnite napísať:
Predplatené na EXTRA FIFO

1992

1
9
9
2

FIFO 1992

Ešte stále si môžete predplatiť čísla 13 až 23!

Neváhajte a ihneď vyplňte poukážku, pretože
čoskoro na vás už Fifo nemusí zvykať. Môžete si
predplatiť všetky čísla ročníka 1992 (tj. 12 až 23)
za cenu 220 korún, alebo len ktorékoľvek z nich.
Číslo 12 ročníka 92 je už úplne vypredané, preto
nám naň objednávky neposielajte. Ak ste si ho
predplátili a neprišlo vám, presunutí sme vaše
peniaze automaticky na ďalšie čísla.
Peniaze zasielajte poštovou poukážkou typu "C"
a do správy pre prijimateľa uveďte
"FIFO 92"

FIFO 1991

**ZLACNENIE ROČNIKA
1991 !!**

Využite jedinečnú príležitosť
získať čísla ročníka 1991
za zníženú cenu! Každé číslo len
za 10 korún! (čísla 7 až 11)
Ak máte záujem o tieto čísla, stačí poslať
príslušnú sumu poštovou poukážkou typu
"C" a do správy pre prijimateľa napísať, ktoré
čísla si predplácať.

BEZPEČNÉ ZASIELANIE!!!

Ak máte doma len chabú schránku, niekto vám ju
vykráda alebo neveríte poštarom, môžete si u nás
predplatiť:

ZASIELANIE FIFA DOPORUČENÉ!

Doporučené zasielanie nášho časopisu k vám domov
si zaistíte, ak nám pošlete 13 korún za každé číslo,
ktoré chcete mať takto doručené, nasledujúcim
spôsobom:

1. ak si práve predplácať nové čísla, celkovú cenu
za Fifo aj za bezpečné zasielanie pošlite jednou
poukážkou a na rub do "Správy pre prijimateľa" dopíšete:
plaťm poštovné ... korún. Okrem tejto správy tu musí byť
uvedené, ktoré Fifa si predplácaťe.
2. ak už máte Fifo predplatené a túto službu si
chcete doplatiť, pošlite poštovou poukážkou príslušnú
sumu na bezpečné zasielanie a do "Správy pre prijimateľa"
napíšete : plaťm poštovné... korún.

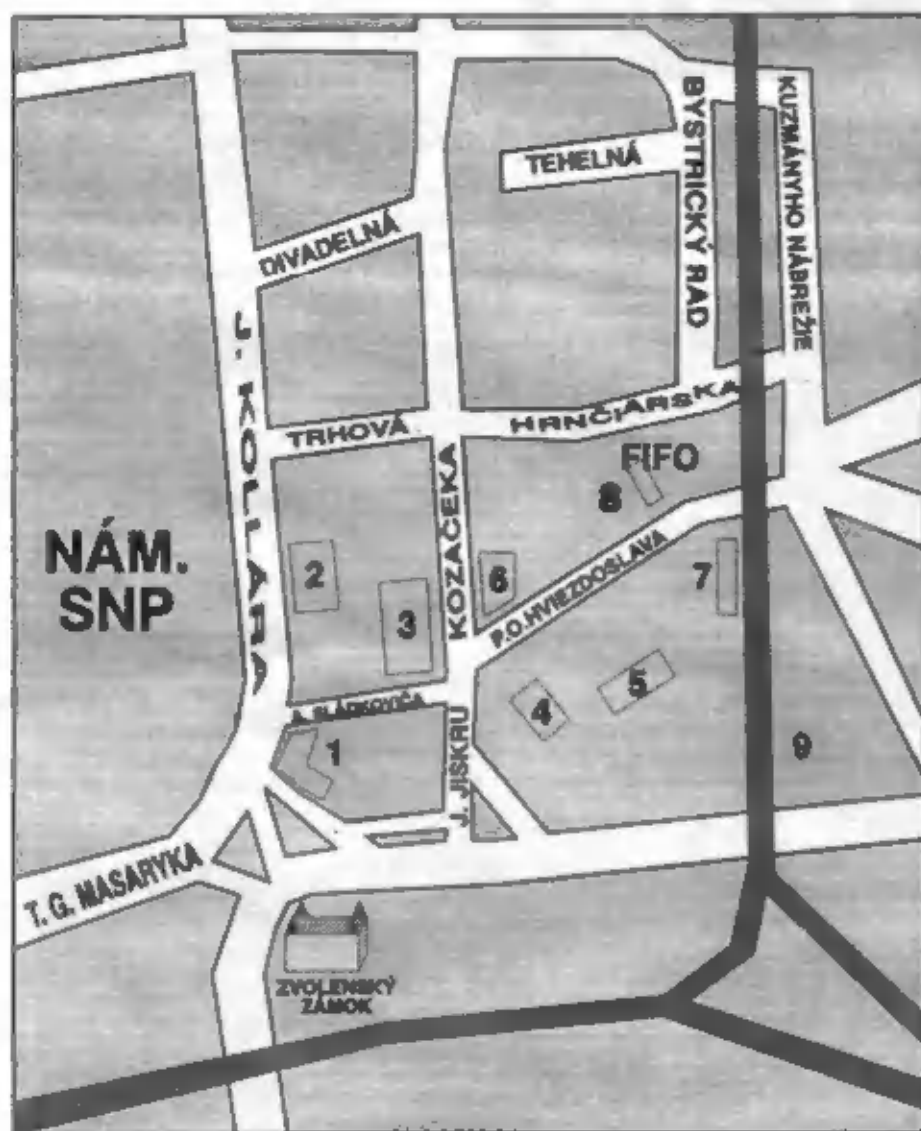
Od obdržania tejto poukážky vám budeme Fifo
zasilať doporučené až kým sa vám toto konto neminie. Pri
každej zasielke vám pri adrese uvedieme, koľko vám ešte
zostáva korún na ďalšie čísla (napr. D:18 bude znamenať,
že máte ešte na konte doporučeného zasielania 18 korún).

Ak budete mať pri adrese nulu, znamená to, že to
bolo posledné číslo, za ktoré ste mali túto službu zaplatenú.

MICROCOMPUTER CENTER

Je názov predajne redakcie FIFO, v ktorej nájdete bohatý sortiment domácich mikropočítačov mnohých značiek (COMMODORE AMIGA 500, 500+, 1200, C64, ATARI ST, DIDAKTIK M, KOMPAKT)

a príslušenstva, joysticky, diskety, boxy na diskety, literatúru, knihy a časopisy, originálne programy českých slovenských a zahraničných autorov, videohry a mnohé iné...



1 HOTEL POČANA
2 OBCHODNÝ DOM PRIOR
3 ELEKTROPREDAJŇA UNICOM
4 HOTEL TIP-TOP

5 PLAVÁREŇ
6 MOTOTECHNA
7 ŽELEZNIČNÁ STANICA ZVOLEN MESTO
8 PREDAJŇA MICROCOMPUTER CENTER
9 ŽELEZNIČNÁ TRAT'

OBSAH

AMIGA 1200 3

WINDOWS NA ZX SPECTRE 6

LISTUJEME NA OBRAZOVKE 7

LEMMINGS KÓDY 9

CP/M NA ZX SPECTRE 10

SUPER SEYMOUR 14

MOONTORC 17

X-OUT 19

TARZAN GOES APE 22

MINIREGENZIE ZX 128 30

TERMINATOR 2 31



Vitajte do sveta 32-bitových počítačov. Ak ste si kúpili práve tento typ, asi viete prečo. Jedná sa totiž o najdokonalejší domáci počítač na súčasnom svetovom trhu! A1200 je súčasťou novej generácie počítačov, pri ktorých sa urobil veľký pokrok vo vývoji čipov. A práve tieto čipy zapríčiňujú väčšiu silu a rýchlosť pri operáciách.

Bomba na trhu domácných počítačov!!!

Commodore AMIGA 1200

Len pred niekoľkými mesiacmi firma Commodore predstavila novú verziu, ako by mal podľa nej vyzerať počítač ďalšej generácie.

Ak ste si v minulosti náhodou chceli kúpiť Amigu 4000, museli ste za ňu zaplatiť okolo 3700 dolárov, čo vôbec nie je málo. Touto cenou by sa A4000 mohla porovnávať s takými počítačmi, ako sú PC alebo Mac.

Avšak momentálne prichádza "nová vlna", ktorá sa mimo vynikajúcich vlastností vyznačuje aj prijateľnou cenou. Hlavné ceno zaraďuje tento počítač do hlavného prúdu tzv. domácich počítačov.

Jedná sa o Amigu 1200, ktorá bola prvýkrát predstavená na nedávnej výstave COMDEX v Las Vegas. Medzi inými "strojmi" upútala najmä cenou - 700 dolárov (pozn. red.: v našej zásielkovej službe za 22250.- korún). Nová Amiga 1200 nahrádza typ Amiga 500. Tento nový typ poskytuje až neuveriteľne pestrú paletu vlastností na štandardnej úrovni, ako aj rozsiahle možnosti na ďalšie zdokonalenie.

V srdci A1200 sa nachádza centrálna procesorová jednotka Motorola 68020 (CPU). Je to vynikajúci čip a určite patrí medzi najrýchlejšie v súčasnosti, čo znamená, že sa môžete tešiť na skvelý software. Ako iste viete, čím rýchlejšie čip pracuje, tým narába s viac dátami, čím viac dát, tým lepší software.

Faktom je, že A1200 je dvakrát silnejšia ako Amiga500. Staršie Amigy používajú čip 68000, ktorý je 16-bitový, čo znamená, že je schopný každým inštrukčným cyklom presunúť do počítača 16 bitov dát. 32-bitové počítače presunú každým cyklom 32 bitov. A ako iste viete, počítač potom pracuje omnoho rýchlejšie.

Avšak A1200 má oproti starším typom aj omnoho lepšiu grafiku. Pôvodné Amigy sa preslávili hlavne vynikajúcou grafikou a tak každý stroj, ktorý prekročí túto hranicu, musí byť jednoducho perfektný. A1200 k týmto "strojom" určite patrí. Starší typ - Amiga 500 dokázala vytvoriť 4096 rôznych farieb, ale A1200 ich dokáže "vykúzliť" niekoľkonásobne viac.

A 1200 zaraďujeme k druhej generácii Commodorov. AGA je srdcom a dušou novej línie typu Amig. S AGA setom Amiga vytvára paletu s 24-bitovou farebnou grafikou. Toto vytvára viac ako 16 000 000 farieb! Avšak v jednom momente dokáže zobrazit "len" 256,000 farieb! Pri použití ôsmich bitplánov môže zobrazit v normálnom móde 256 farieb, v novom HAM8 móde rovnakom počte bitplánov môže vygenerovať 256,000 farieb.

A 1200 ale nemôžeme hodnotiť len počet farieb, veľmi zaujímavá je tiež rozlišovacia schopnosť. V tomto smere A 1200 ďaleko predstihla svojich starších "kolegov", pretože u týchto typov to bolo len od 320x200 do 840x400, u tohto typu je to 800x600, 840x960, 1280x400 alebo dokonca 1312x512. To znamená, že graficky Amiga 1200 vyrovná všemocnej Amige 4000.

Okrem 32-bitového procesora v A1200 nájdeme 2MB RAM-ku, 890 kB floppy disk a výstupný konektor PCMCIA. (To je taký istý interface, aký môžete

zistiť nájsť na Amige 600 a CDTV. Avšak v budúcnosti to už bude štandard na všetkých typoch Amig). Aj operačný systém je nový, je to AmigaDOS 3.0, ktorý bol predstavený spolu s A 4000. Pre ďalšie zdokonalenie je možné použiť CPU konektor, ktorý sa nachádza na spodnej strane A 1200.

(AK náhodou neviete kde, tak je to tam, kde bol na A 500 priestor pre A512 RAM kartu). Tento konektor sa skladá zo 150 pinového adaptéru, ktorý môže byť použitý na rozšírenie RAM-ky, pripojenie koprocesora, CPU akcelerátora alebo dokonca SCSI interfejsu. Jednoducho povedané, 2 MB RAM-ka sa môže rozšíriť až na 10 MB.

Amiga 1200 tiež obsahuje vnútorný IDE hard disk interface. Oproti A 600, A 1200 prichádza s novou klávesnicou, na ktorej je opäť priestor pre numerický blok, ktorý robí A 1200 širšiu ako A 600. Samozrejmosťou je, že sa na ňu dá napojiť myš, joystick, vonkajšie floppy, serial, parallel a video (RGBA, VGA a SVGA).

Je zaujímavé obzrieť sa do doby, keď svetlo sveta uzrela Amiga 1000 v roku 1985, ktorá používala procesor 7MHz 68000 CPU od firmy Motorola. Tento istý procesor bol neskôr použitý v Amige 2000, A 500 a A 600. Ale akonáhle sa zjavila A 1200, hneď sa tento procesor stal zastaraným.

A 1200 obsahuje 14 MHz 68EC020 procesor. V porovnaní s takou A 500 je tento procesor niekoľkokrát rýchlejší. Vyššia rýchlosť je založená na vyššej





frekvencii hodin (14 MHz oproti 7 MHz) ale hlavne na štruktúre nového procesora 68020.

Táto extra rýchlosť je viac než vítaná, keď pracujete s novými grafickými módmi. Avšak práve s touto osem-bitovou grafikou nie je pre "zelenáčov", možnosti sa prejavila hlavne pri aplikáciách ako animácia, video, multimédia a samozrejme hry.

Veľké softwarové firmy sú notoricky pomalé vo vývoji hier pre úplne nové typy počítačov. Veľmi neradi riskujú, pretože nevedia, ako sa budú predávať. A to hlavne, ak nie sú kompatibilné napr. s PC. Vývoj hier je obrovský biznis, v ktorom vládne vo svete okolo 11 softwarových gigantov. Ak je niektorá firma presvedčená, že software pre daný typ nie je dobrým obchodom, nepresvedčí ju nik, aby ho vyrábala. Ale nie vždy to tak musí byť. Úplne iné starosti budete mať, ak si kúpite A1200, pretože programov a hier je toľko, že aj odborník má problém v orientácii. Každým mesiacom sú na trhu desiatky

nových hier.

Akurát v tomto období sa veľké firmy presvedčujú, či naozaj všetky programy z A500 "pasujú" na A1200. Myslím si však, že príznaci A500 nebudú dvakrát nadšení, pretože v súčasnosti vzniká celý rad skvelých programov špeciálne pre A1200. Spomeniem len niektoré: Zoo!, Putty, Wing Commander 2, WWF 2, Civilization, Lethal Weapon, Cool World atď. Veľmi očakávaným programom je De Luxe Paint IV, s pomocou ktorého môžete vytvoriť tie najneobvyklejšie obrazy. Faktom je, že všetky tieto programy už využívajú novú zvukovú a grafickú techniku, ktorú poskytuje A1200, takže sú v podstate lepším prevedení, ako podobné hry, ktoré poznáme na A500. Preto asi nikto nebude prekvapený, keď sa dozvie, že za len pomerne krátky čas (4-5 mesiacov) sa Amiga 1200 stala najlepším domácim computerom. Má 32-bitový procesor, ktorý pracuje úžasnou rýchlosťou s miliónmi farieb. To sú kvality, ktoré by každý rád videl vo svojom počítači.

A čo o tejto novinke na záver? Je to bomba. Ešte nie je ani tak drahá (to je to hlavné v súčasnosti) a má široké uplatnenie, ktoré som už spomínal. Faktom je, že Amiga 1200 je cenovo porovnateľná s Amigou 500, graficky s Amigou 4000 a rýchlosťou operácií s Amigou 2500. Ti, ktorí tieto typy poznajú, vedľa a čom hovorím...

Commodore postavil Amigu 500. Poučil sa, vyvíjal, vylepšil a po rokoch vývoja postavil skvelú Amigu 1200. Ale tak to má byť, či nie? Commodore strávil niekoľko rokov nad vývojom typu, ktorý by mohol byť aspaň tak úspešný ako dnes už legendárny typ C-64. Aj keď si namyslím, že z typu A 1200 sa predá až 10 000 000 kusov, ako to bolo s C-64, predsa je tento typ najlepším práve od dob C-64.

No s čím príde ďalej? Nechajme sa prekvapiť...

D.C.

Technické parametre Amigy 1200

CPU

- 14,32 MHz 68020 NTSC
- 32-bitová dátová zberačnica
- 24-bitový adresný priestor

Pamäť

- 2 MB RAM rozširiteľná do 10 MB
- 512 kB ROM, rozširiteľná do 2 MB
- Amiga DOS 3.0
- zabudovaná 3 1/2" 880 kB floppy mechanika

Interface

- klávesnica
- port pre myš, svetelná pero, joy ale čo tablet
- sériové RS-232
- paralelné Centronics

- video - RGB analógové, VGA, SVGA
- RF modulátor
- stereo audio
- port pre externý floppy
- veriteľný IDE port
- PCMCIA 2.0 slot
- externý expertný port

CPU expansion bus

- 150-pinový bus konektor umožňuje pripojenie rýchlych 32-bitových pamätí, koprocessora, CPU akcelerátorov

Zvuk

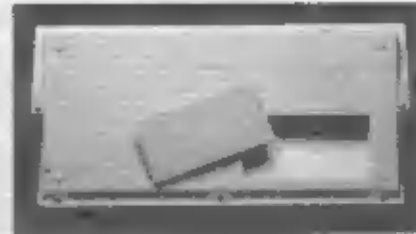
- 8-bitové audio, 4 zvukové kanály
- zabudovaný zvukový buffer 880k
- 6-bitová hlasitosť

Grafické módy

- AGA čip set s rozlišovacou schopnosťou od 320x200 do 1280x400
- farebná paleta 16,8 miliónov farieb
- 2 až 256000 užívateľom definovaných farieb, zobraziteľných na obrazovke

Video výstupy

- RGB analógový VGA
- NTSC color composite
- RF výstup pre štandardný TV





Efektne mazanie a zobrazovanie
v zadanom okne na obrazovke

WINDOWS NA ZX SPECTRE

Tento program nechá v zadanom okne
"zmiznúť" alebo "zobrazíť" text či grafiku.
Najskôr si napíšete do assembleru tento
zdrojový text, preložíte ho od adresy 60000.
Preložený program si uschováte na pásku
pre neskoršie použitie.

```

org 60000
start1 jr zmizni
start2 jr zobraz
zmizni  ld b,8
      ld a,8
      sub b      ;od a odpočítaj b
      push bc   ;register b na
                ;zasobník
      call loop ;skok do hlavného
                ;programu
      pop bc    ;vyber hodnotu zo
                ;zasobníka
      djnz rut1 ;zopakuj 8*
      ret
zobraz ld b,8
      ld a,b
      dec a     ;od a odpočítaj 1
      push bc  ;register b na
                ;zasobník
      call loop ;skok do hlavného
                ;programu
      pop bc   ;vyber hodnotu zo
                ;zasobníka
      djnz rut2 ;opakuj 8*
      ret

```

```

loop   or 56      ;pridaj 56
      halt
      halt
      halt
      halt
      ld b,7      ;pocet riadkov
      ld hl,22528 ;nastav poziciu v
                ;atributoch
loop1  ld c,32    ;pocet stlpcov
loop3  ld (hl),a  ;na adresu v hl
                ;hodnotu atributu
      inc hl
      dec c
      jr nz,loop3
      ld de,0
      add hl,de
      djnz loop1
      ret

```

Ak už máte program preložený, nahra-
ďte si ho od adresy 60000.

Teraz si napíšete nasledujúci krátky pro-
gram v BASICu. Poslúži nám ako demo. Po
spustení programu sa obrazovka zaplní
grafikou a nastaví sa okno, ktoré "zmizne"
a znova sa objaví. Okno si samozrejme
môžete nastaviť na ľubovoľnú pozíciu na
obrazovke. Tak isto je možné meniť jeho
výšku a šírku.

Na riadku 9998 sa nachádza krátky pro-
gram, ktorý v strojovej rutine nastaví potreb-
né parametre.

-P. Gašparovič -

```

1)LET adr=60000:LET a=12:LE
T bb=22609:LET c=38:GO SUB 999
7
2 PAPER 7: BORDER 7: INK 8
4 CLS : RANDOMIZE USA 23296
5 RANDOMIZE USA 66666: PAUSE
100
10 INK 7: PRINT AT 8,8:"NAPROD
RANOVALI" :AT 18,8:"PETER GASPARD
VIC" :AT 18,8:"BY UNIVERSAL SYSTE
MS"
11 RANDOMIZE USA 66662
12 PAUSE 100: GO TO 8
9998 RESTORE 9997: FOR F=23296 T
O 93387: READ S: POKE F,S: NEXT
F
9997 DATA 33,8,8,17,8,64,1,8,24,
237,178,281
9996 POKE adr+39,INT (bb/256)
9999 POKE adr+38,bb-256*INT (bb/
256): POKE adr+36,S: POKE adr+41
,C: POKE adr+48,32-C: RETURN

```

Obrázky sa dajú
vykresliť na
obrazovku rôzne.
Tu je jedna z
možností.

STĽPCE AKO VYŠITÉ

Ak sa vám nechce stále pozeraf na
"klasické" vykresľovanie obrázkov, riadok
po riadku, akúate si napísať tento program.

Tento efekt môžete použiť vo svojich
programoch na zmazanie predchádzajúcej
a efektne vykreslenie druhej obrazovky.

- Vladimír Držik -

```

0>REM 1993 FOXAR SOFTWARE
10 PRINT "Cakaj..."
15 LET SUC=0
20 FOR A=23296 TO 23531: READ
8: POKE A,B: LET SUC=SUC+B: NEXT
A
25 IF SUC<>27947 THEN PRINT "C
hyba v datach": STOP
30 PRINT "Spust magnetofon a n
ahraj obrazok": LOAD ""CODE 4800
0,6912
35 RANDOMIZE USA 23296: PAUSE
0
40 RUN
100 DATA 33,8,64,17,64,156,6,8,
26,119,205,183,91,205,141,91,229
,213,17,224,191,25
110 DATA 209,225,212,119,91,205
,197,91,16,232,213,229,205,162,9
1,229,213,17,32
120 DATA 168,25,209,225,220,195
,91,205,197,91,229,213,17,0,189,
25,209,225,56,42,229
130 DATA 213,17,0,177,25,209,22
5,56,16,229,33,0,71,34,232,91,33

```

```

,0,86,34,234,91
140 DATA 225,24,116,229,33,0,79
,34,232,91,33,0,89,34,234,91,225
,24,182,229,33,0
150 DATA 87,34,232,91,33,0,90,3
4,234,91,225,24,86,35,125,197,6,
5,203,63,56,11,16
160 DATA 250,193,193,58,63,183,
50,255,90,201,193,201,36,124,230
,7,192,125,196,32
170 DATA 111,124,56,3,214,8,103
,254,88,216,38,64,201,124,37,230
,7,192,125,214,32
180 DATA 111,124,56,3,198,8,103
,254,64,208,38,87,201,213,17,0,1
,29,32,253,21,32,250
190>DATA 209,201,43,201,229,17,
64,92,25,235,225,201,229,213,237
,91,232,91,56,63
200 DATA 237,82,237,91,234,91,2
5,205,197,91,26,119,209,225,225,
209,195,6,91,0,0,0,0

```



LISTUJEME NA OBRAZOVKE

Ak máte hru Venom strikes back, tak ste si určite všimli efektne zmazavanie obrazovky. Vypadá to, ako keď niekto otáča stránku na obrazovke.

Nasledujúci program v BASICu vám vytvorí strojový kód od adresy 60920 o dĺžke 231 bajtov, ktorý tento efekt dokáže. Prepíšte teda BASIC do vášho počítača a spusťte príkazom RUN. Ak je program bezchybne napísaný, tak sa začne pomaly tvoriť strojový kód. V prípade chyby sa vypíše číslo chybného riadku.

Po hlásení DATA BEZ CHYBY napíšte SAVE "CLS-EFEKT" CODE 60920,231 a tým uložíte stroják na pásku. Teraz už stačí zadať RANDOMIZE USR 60920 a ostatné už uvidíte sami.

Na záver by som rád pripomenul, že táto rutina je vhodná pre čierne pozadie (BORDER, PAPER) a svetlé písmo (biela, žltá...). Ostatne, experimentujte...

- KUBSOFT -

```

10 CLEAR 60919
15 LET b=60919
17 LET x=0
20 FOR a=1 TO 261
30 READ n
40 IF INT (a/9)*9=a THEN GO TO
50
45 LET b=b+1
50 POKE b,n: LET x=x+n: NEXT a
60 IF n<>x THEN GO TO 9995
65 LET x=0: NEXT a
100 DATA 62,0,50,222,238,1,144,
238,955
110 DATA 33,0,55,22,24,30,32,10
,239
120 DATA 238,7,40,40,10,119,35,
3,492
130 DATA 29,32,244,62,31,11,61,
32,502
140 DATA 252,21,32,233,58,222,2
36,50,1116
150 DATA 50,222,238,1,144,238,1
1,61,965
160 DATA 32,252,58,222,238,236,
62,40,1142
170 DATA 2,24,205,201,35,3,0,24
,494
180 DATA 215,24,215,24,216,0,0,
0,695
190 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
200 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
210 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
230 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
240 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
250 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
260 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
270 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
280 DATA 0,0,1,2,3,4,5,6,21
290 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,56
300 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,56
310 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,56
320 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,56
330 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,56
340 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,56
350 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,56
360 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,56
370 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
380 DATA 0,0,0,0,0,0,62,0,62
9990 PRINT "Data bez chyby ": ST
OP
9995 PRINT "Chyba na riadku " ; 100
+10*INT (a/9): STOP
9999 REM *** KUBSOFT 1992 ***
    
```

840 KB NA D-80!

Kapacity na disketách nikdy nie je dostatok a tak každý rôzne experimentuje a snaží sa vyrobiť program, ktorý by pomohol z tejto pasce aspoň čiastočne uniknúť.

Pomocou tejto nasledujúceho získate na diskete neuveriteľnú kapacitu a to 852 992 bajtov! Preto že nie všetky druhy diskiet sa vedú s takou kapacitou vyrovnáť, doporučujem vám jeho používanie v spolupráci so značkovými disketami. Určite by vás nepotešilo, keby sa vám programy po čase začali "strácať" a namiesto nich by pribúdali poškodené sektory.

- I. Heteš -

```

10>REM Formatovanie
15 INPUT "Zadaj meno disku: ";
LINE a$
20 IF a$="" THEN GO TO 15
22 IF LEN a$ > 10 OR LEN a$ <
1 THEN GO TO 15
23 FOR i=1 TO LEN a$: IF a$(i
TO i) =CHR$ 46 OR a$(i TO i)=CHR
$ 63 THEN GO TO 15
24 NEXT i
25 INPUT "Mechanika (A/B): ";
LINE m$
27 IF LEN m$<>1 THEN GO TO 25
30 IF CODE m$(0)>65 AND CODE m$(0
)>65 AND CODE m$(1)>97 AND CODE m$(1
)>98 THEN GO TO 25
40 PRINT AT 0,0;"FORMATOVANIE:
": PRINT "-----"
45 PRINT AT 3,2;"Directory of
":a$
50 PRINT AT 5,2;"Mechanika
":m$
55 PRINT AT 6,2;"Pocet sektoro
v
":10"
60 PRINT AT 7,2;"Pocet stop
":64"
65 POKE / 6,64: POKE / 7,10: LET
d$="":
70 FORMAT m$+d$+a$
80>STOP
    
```

DIDAKTIK

všetky doplnky a príslušenstvo
ŠPECIALIZOVANÝ
PREDAJ - SERVIS
ZÁSIELKOVÁ SLUŽBA

Predajne v Prievidzi a v Považskej Bystrici
Ponukový list zdarma.
Ponúkame viac ako 200 položiek sortimentu,
vrátane náhradných dielov
všetkých programov DIDAKTIK.
Objednať možno aj telefonicky.
Vybavujeme do 24 hodín.
VOLAJTE : 0822/61224.
PÍŠTE: ELEKTROSERVIS SNP 1443-31/5
017 01 POVAŽSKÁ BYSTRICA



Nesmrtelnosť v hre RENEGADE 2

Stačí sa podpísať do tabuľky rekordného skóre viac ako na jeden riadok a odoslať. Hra sa zdanlivo pokazí, ale vy pokračujete v hre s nekonečným počtom životov, grafika sa upraví po presadení do ďalšej obrazovky.



-Kravárik Ivan-

XENON

Zastavte hru stlačením "BREAK", potom postláčajte klávesy "T", "I", "N" a "Y" a stlačte "FIRE". Získate tak nesmrteľnosť.

CYBERNOID

Nadefinujte si klávesy ako "Y", "X", "E" a "S" ...

POWER BOAT SIMULATOR

S "ENTER"-om zastavte hru, potom stlačte "5", "6", "7", "8", "9", "P" a nakoniec stlačte "ENTER". Máte nekonečné životy.

TURBO BOAT SIMULATOR

Zastavte hru a stlačte "T". Postúpite do ďalšieho levelu.

COMBAT ZONE

Stlačte súčasne klávesy "9", "0", "BREAK", "ENTER" a "P". Stlačením "8" sa vrátite do hry, čaká vás milé prekvapenie...

ROLLING THUNDER

Nastavte si Sinclair joystick a pomaly napíšte "JIMBO". Podľa potreby zmeňte ovládanie a odštartujte hru. Ste nesmrteľný (zaľafá iba v hre).

HUMAN KILLING MACHINE

V hlavnom menu stlačte klávesy "G" a "O". Počas hry stlačením "X" sa presuniete do ďalšieho levelu.

CABAL

Počas hry napíšte "PROLLO", postúpite do ďalšej obrazovky.



-DEMİN-

ÚPRAVA DRILLERU ZO ZXS 128 NA DIDAKTIK GAMA.

Hra Driller vznikla v roku 1987 a o rok neskôr k nej vytvoril František Fuks hudbu pre AY-3-8912. Túto hudbu možno však počuť len na Spectre 128k. Stačí len pomerne jednoduchú úpravu a hudbu budete počuť aj na Didaktiku Gama.

Hra sa skladá z týchto blokov (v zátvorke je dĺžka):

Driller 128 (Basic 579), drill.scr (code 6912), 128 switch (code 145), Music (code 1940), Code (code 38125) a drill.scr2 (code 6912). Zavadzaci program testuje, či je váš počítač ZXS 128k. Pokiaľ áno, nahrá sa blok Music do inej pamäťovej stránky a odštartuje sa rutina 128 switch, ktorá zaistí prehrávanie hudby.

Úprava hry je v zmene adres, na ktorých sa prepínajú pamäťové stránky. U ZXS 128 je tá adresa 7FFDh, u Didaktiku je 007Fh. Je teda potrebné:

1. napísať nový zavadzaci program - listing č. 1.

2. opraviť rutinu 128 switch. Rutina sa nahráva na adresu 27000 a je potrebné v nej previesť tieto zmeny napr. cez POKE:

adresa	hodnota	adresa	hodnota
27057	127	27058	0
27060	1	27089	127
27070	0	27087	0
27108	127	27110	0
27112	1	27119	127
27120	0	27122	0

Hotovú rutinu uschovajte SAVE "dg switch" code 27000,145 a môžete upravenú hru vyskúšať. Takto upravenú hru možno prevádzkovať len na Didaktiku Gama, na ostatných typoch počítačov vždy "stvrdo".

Počas hry zistíte, že pôvodné zvukové efekty pre ZXS 48k hudbu rušia, napr. pokiaľ podržíte "FIRE" a stále strieľate, hudba sa počuteľne zpomalí. Je to tým, že hudba 128k využíva prerušenie, ktoré pôvodné zvukové efekty zakazujú - nie je to teda chyba programu! Hudbu si môžu vypočuť aj tí, ktorí Didaktik Gama nemajú - stačí ak použijú program z listingu č. 2.

Listing č. 1

10 BORDER 0: INK 7: PAPER0:
CLEAR 26999

20 PRINT "DRILLER PRE DIDAKTIK
GAMA": PRINT #1;INVERSE 1: "T-Trening"

30 POKE 23739,111:PRINT AT 0,0:

LOAD "" SCREENS: LOAD ""
CODE

40 OUT 127,1: LOAD "" CODE:
OUT 127,0

50 LOAD "" CODE: LOAD ""
SCREENS

60 LET AS=INKEYS: IF AS="" THEN
GO TO 80

70 IF AS="t" OR AS="T" THEN
POKE 47904,0: POKE 49021,0:
POKE 49022,0: POKE 49424,0:
POKE 49425,0

80 RANDOMIZE USR 27000

Listing č. 2

10 LOAD "MUSIC" CODE

20 PRINT "STLAČ COKOLVEK
PRE UKONCENIE"

30 RANDOMIZE USR 50468

40 IF CODE INKEYS > 13 THEN
RANDOMIZE USR 50003:
STOP

50 PAUSE 1: GO TO 30

Nie je vylúčené, že po pread-
resovaní bloku MUSIC by sa hra
dala upraviť tak, aby sa hrala aj na
počítačoch s 48 kB pamäťou RAM.



- R. Raszke -

LEMMINGS KÓDY



Level 3 - NHLDHBADCR

Level 4 - HLDHBBINECK

Level 5 - LDHBAJLFCT

Level 6 - DHBJLLGCM

Level 7 - HBANLLDHCJ

Level 8 - BINLLDHICS

Level 9 - BAJHMDHJCU

Level 10 - IJHMDHBKCN

Level 11 - NHMDHBALCK

Level 12 - HMDHBINMCT

Level 13 - MDHBAJLNCM

Level 14 - DHBJLMOCV

Level 15 - HBANLMDPCS

Level 16 - BINLMDHQCL

Level 17 - BAJHLFHBDO

Level 18 - IJHLFHBDCX

Level 19 - NHLFHBADDU

Level 20 - HLFHBINEDN

Level 21 - LFHBAJLFDW

Level 22 - FHBJLLGDP

Level 23 - HBANLLFHDM

Level 24 - BINLFFHIDV

Level 25 - BAJHMFHJDX

Level 26 - IJHMFHBKDO

Level 27 - NHMFHBALDN

Level 28 - HMFHBINMDW

Level 29 - MFHBAJLNDP

Level 30 - FHBJLMODY



Level 31 - HBANLMFPDV
 Level 32 - BINLMFHODD
 Level 33 - BAJHLDIBEO
 Level 34 - IJHLDIBCEX
 Level 35 - NHLDIBADEU
 Level 38 - HLDIBINEEN
 Level 37 - LDIBAJLFEW
 Level 38 - DIBIJLLGEP
 Level 39 - IBANLLDHEM
 Level 40 - SINLLDIEV
 Level 41 - BAJHMDIJEX
 Level 42 - IJHMDIBKEQ
 Level 43 - NHMDIBALEN
 Level 44 - HMDIBINMEW
 Level 45 - MDIBAJLNEP
 Level 46 - DIBIJLMOEY

Level 47 - IBANLMDPEV
 Level 48 - BINLMDIQEO
 Level 49 - BAJHLFIBFR
 Level 50 - IJHLFIBCFK
 Level 51 - NHLFIBADFX
 Level 52 - HLFIBINEFO
 Level 53 - LFIBAJLFFJ
 Level 54 - FIBIJLLGFS
 Level 55 - IBANLLFHFP
 Level 56 - BINLLFIIFY
 Level 57 - BAJHMFIFJK
 Level 58 - IJHMFIBKFT
 Level 59 - NHMFIBALFO
 Level 60 - HMFIBINMFJ



Vladislav Marcel



SAMICA



SAMEC



ČÍSLO VÝVODU V SAMICI	FRB (VXY)	FRB 30 (V DG)	SIGNÁL
1	OUT	22	PC7 = PEN
2	OUT	23	PC8 = MOVE
3	OUT	21	PC5 = X/Y
4	OUT	20	PC4 = +/-
5	IN/OUT	11	PB2 = READY
6	—	24	GND = GND
7	—	—	NEZAPOJENÉ

PRIPOJENIE XY4150 S D40 K DIDAKTIKU GAMA.

Majitelia grafickej jednotky XY4150 a disketovej jednotky D40 sa určite stretli s problémom, ako ku Game zapojiť XY4150 (ďalej XY) a D40 súčasne, keď majú obaja široký konektor. Je niekoľko riešení:

1. Zapojiť XY cez MHB8255A (keď už ho v Game máme, prečo ho nevyužiť?)
2. Prepojiť konektor XY s konektorom D40.
3. Napísať výrobcovi Gamy do Skalice, aby úpravu previedol.
4. Kto vie ako ešte ...

Vybral som si prvé riešenie, ktoré sa mi zdá najvýhodnejšie. Prečo? Počítam s tým, že pri XY nepotrebujem joystick. Druhé riešenie má nevýhodu v častom havarovaní systému, pretože je konektor preťažený. Potrebovali by sme ešte posilovač zbernice. Na skúšku som to takto zapojené mal (bez zosilovača) a vôbec to nie je ono, vyzerať to divne (predstavte si tiež mať konektor D40 drôtkami prepojený s konektorom XY)! Tretie riešenie som nevidel, nemôžem sa k nemu vyjadriť. Snáď len dodať: urob si sám a za pár korún. To vravím pre exlalkov.

Uvodnú teóriu máme za sebou, dajme sa do toho!

1. budeme potrebovať konektor FRB (s krytkou, nech to trochu vyzerať).

-pôvodný kábel so samičou na konci

-upravený ovládač SUPER-PLOTT

2. podľa nákresov a pomocou textov sa pustíte do práce!

A ešte k ovládaču SUPER-PLOTT

Verím, že zdatný programátor, ktorý sa v strojáku trochu vyzná, si pôvodný SUPERPLOTT upraví. A vy, čo vám to nejde, mi napíšte a za dve dvojkorunové známky + 10 korún poštovné vám upravený SUPERPLOTT na vašu disketu (kazuetu) nahrám.

Rada pre majiteľov XY.

U XY sa často stáva, že sa písatko spustí až po niekoľkých sekundách (niekoľkých minútach). Závažná je v spúšťacom mechanizme, kde je gumové tesnenie, ktoré často lepi a tým bráni spusteniu písatka, kým sa rozhybe. Písatko sa najlepšie "rozlepuje" týmto "programom":

10 PRINT #4; "pa0,0":GOTO 10
 poprípade tam ešte vložte PAUSE 2. Môže sa to robiť s perom i bez. Po čase to už nebude potrebné a mne to funguje doposiaľ bez toho "rozlepovania".

obrázok



Fuksa Michal



CP/M opäť na scéne!

Úprava pamäti ZX SPECTRA PRE OS CP/M

Systém CP/M iste pozná väčšina z vás. Jeho história bola popísaná v mnohých počítačových análoch, veľmi veľa sa o ňom hovorilo v už klasických časopisoch ako Amatérské rádio, Elektronika. Preto sa nechcem na tomto mieste rozpisovať o jeho činnosti, spôsobe práce, usporiadaní pamäte a ostatných viac-menej softvérových záležitostiach, ale o novom hardvérovom zapojení pre implementáciu CP/M na ZX Spectre.

Všetci dobre viete, že nie som prvý a určite ani posledný, ktorý sa touto problematikou zaoberá. Už na prelome rokov 1987/88 sa začala venovať pozornosť tomuto systému a jeho realizácii na najrozšírenejšom domácom mikro počítači. Vytvorilo sa niekoľko skupín a "uvedomelo" množstvo jedincov, ktorí sa podujali poriešiť túto neľahkú úlohu. Určite najznámejšími a najdôležitejšími sa javia tvorivé skupiny pracujúce pod názvami Lecsoft a Sinsoft. Obe podľa svojho gusta a možnosti vytvorili svoje zapojenie na úpravu ZX Spectra pre CP/M.

Obe zapojenia majú svoje výhody aj neúhody.

- Sinsoft:** - stránkuje pamäť na neštandardnom porte
 - pri použití štandardných periférií vznikajú v systéme časté kolízie
 + má otvorenejšiu štruktúru
- Lecsoft:** + stránkuje pamäť na štandardnom porte (ako ZX8 128k)
 + väčšina činnosti periférií nevznikajú žiadne problémy
 - systém je uzavretejší.

Obe zapojenia však navyše majú jednu spoločnú nevýhodu. Pri oboch verziách je totiž treba meniť pôvodné pamäte 4532 za pamäte 4164 resp. 41256. Čo to obráňa? "Maličkosť". Vypájkovať 810 so 16 pinmi (spolu 128 pinov) pomocou odsávačky a zapájkovať nové čipy alebo pátky.

Keďže som človek na prácu lenivý, ale inak veľmi tvorivý, začal som uvažovať ako si pomôcť a pritom sa nenarobiť a neuštváť si infarkt.

Ako som tak rozmyšľal, ani som si neuvedomil, že v ruke čosi žmolím. Bol to polystyrén zabalený v alobale. V ňom boli zaborené nožičky jedného zaujímavého obvodu. Sviatil na ňom nápis OKI M51257 (pre tých, ktorým to vôbec nič nehovorí, vedzte teda, že sa jedná o pamäť 32kx8 na jednom čipe rozšírenú pod označením M 62256). Túto zaujímavú súčiastku som prednedávnom kupil za veľmi výhodnú cenu, čím som trochu

pochyboval o jej nezávadnosti. Ale ako som sa spamätal, nápad bol tu. Načo vyberať staré 32k pamäte, keď môžu aj naďalej dobre poslúžiť. Radšej čosi pridám a uvidím. Začal som rátať: 32k dynamickej RAMky ... + 32k statickej RAMky, to je predsa úkopy 64k RAMky, teda dosť na to, aby mohlo na Spectre behať CP/Mko. Utekal som sa zveriť so svojim nápadom skúsenejšim. A tak sa začala rodíť schéma. Prvá jej podoba, pri ktorej mi výdatne pomáhal L. Jombík (neďa mi spomenúť ho, medzi nami s tou pomocou to bolo trochu naopak, tú schému v podstate navrhoval sám a ja som do toho kecal), bola v podstate nepoužiteľná. Neboli v nej totiž ošetrené niektoré kombinácie stavov, a preto nutne musela nasledovať druhá verzia.

Tú som už navrhoval sám. Začal som totiž od základu a to bolo správne. Schému som zopár (1000) krát prekontroloval a zistil som, že by mala byť normálne prevádzkyschopná. Podujal som sa teda na jej realizáciu a môžem vám povedať, že behala na prvé zapojenie ako hodinky, (no na úplne prvé nie, pretože som _OE pripojil na OV a myslel som si, že je to v poriadku. Z omylu ma vyviedlo divné správanie borderu po zapojení. Vyvodil som záver, že RAMka má pleť do I/O operácií. Nemýlil som sa. Stačilo teda zapojiť _OE na _MREQ a bolo to O.K. Ono totiž UL4 nerobí úplné dekódovanie ROMky). Toľko stručne k histórii vzniku zapojenia.

POPIS FUNKCIE ZAPOJENIA

Register IO2 je vybraný rovnako ako v zapojení podľa ARA 9/88. Teda pri _IORQ=0; _A0=0 a _WR=0 - na porte FDh.

Bitom 7 (ako je zvykom) zapíname mód CP/M.

Načo sú však do registra zavedené bity D1 a D0? Slúžia na obsluhu tzv. MODE2 (ďalej už ten M2). Čo nám tento mód poskytuje? Iste viete, že v Spectre je na adresách 0 až 16383 vyselektovaná pamäť ROM. V tej je uložený celý OS Spectra a nemožno ho meniť. Na ZX vznikli aj nové operačné systémy. Tie sa do neho nasekávali prostredníctvom EPROMiek. Takéto riešenie má jednu nevýhodu. Ak zoženieme novšiu verziu toho-ktorého OS, musíme EPROMku pracne mazať a znovu naprogramovať.

Pri mojom zapojení je to podstatne jednoduchšie. Zapnutí Spectra si do 62256 zapíšete obsah zmenenej ROMky a

až do jeho vypnutia ju budete mať k dispozícii. Presnejšie môžete do pamäti zapísať obsah dvoch rôznych zmenených ROM. Napr. LEC+ISO, ai.ISO+SPEED apd. Jednoduchým spôsobom (out FDh,02h resp. FDh,03) si môžeme vybrať aktuálne požadovaný OS.

Celý spôsob pochopíte podľa obr. č.1. Takže malé zhrnutie:

OUT FDh,bin 1XXXXXXX - zapne CP/M.

Ako vidíte má hodnotu bitov D1 a

D0 nezáleží, takže sa nemusíte

obávať, že by sa aktivoval

M2 vtedy, keď ho nepotrebujete.

OUT FDh,bin 0XXXXX10 - zapnutie

MODE 2 a pristránkovanie prvej

polovice RAM namiesto ROM.

OUT FDh,bin 0XXXXX11 - zapnutie M2 a

pristránkovanie druhej polovice

RAM do spodných 18k.

OUT FDh,bin 00000000 - vypína všetky

pridané zázraky.

Všimnite si ešte na schéme prepínač BLOK. Ten funguje tak, ako v zapojení podľa AR 9/88. Ak je zopnutý, počítač sa chová ako bez úpravy. Je nutné ho zopnúť pri všetkých hrách, ktoré majú 128k hudbu.

REALIZÁCIA ZAPOJENIA

Súčiastky osadíme na kúsok univerzálnej dosky (kto má veľa voľného času, môže si navrhnuť dosku s plošnými spojmi). Zapojenie riadne skontrolujeme. Vstupné signály zapojíme buď zo zbernice systému, konektoru, alebo priamo od procesora.

Pamäť 62256 nastokneme na ROMku o 90 stupňov ohneme vývody č. 1,20, 22,27 (signály A14,_CS,_OE,_R/_W resp. _WE)- viz obr. 2. Ostatné piny zapájujeme na piny ROMky. Ohnuté vývody 62256 zavedieme do pridanej doštičky podľa schémy.

Ak máme ROMku v päťci, tak po nasadení kombinácie RAM/ROM opäť do päťce, budeme nútení trochu vytvarovať chladič pre IO 7605 tak, aby vzdialenosť od RAM bola min. 3mm. Najlepšie je dať medzi chladič a IO1 malý kúsok obojstranného plošného spoja. Ďalej musíme prerušiť pôvodný signál _ROMCS. Ak máme ROMku v päťci, stačí vyhnúť pin 20 o 45 stupňov. V opačnom prípade prerušíme plošný spoj. A vývod _CS ROMky zapojíme signál _CSrom.

A teraz pozor! Signál A15 zavedieme iba(!) do ULY a na zbernicu. Do ULY2 resp. selektovacích obvodov pre 4532 zapojíme A15cpu. To je najväčší rozdiel oproti zapojeniu z AR 9/88. My totiž používame starú sadu pamätí v nezmenenej podobe. Preto bude vybraná úplne normálne, ako v neupravenom Spectre. Vhodné miesta pre úpravu A15 sú naznačené na obr. 2.

OŽIVENIE A SPREVÁDKOVANIE

Všetky signály pospájame podľa schémy. Všetko dôkladne skontrolujeme a môžeme



začať ■ oživovaním.

Pripojíme počítač na napätie. Mala by prebehnúť normálna inicializácia. Ak sa tak nestane, skúste stlačiť RESET. Keď ani to nepomôže, prepnete spínač BLOK. a opäť stlačte RESET. Ak dokonca ani teraz neprebehne správna inicializácia, počítač odpojte a znova všetko dôkladne prekontrolujte.

Tí úspešnejší sa už teraz môžu tešiť z fungujúceho zapojenia. Ale ako sa hovorí "Nekrič hop, kým ■ nepreskočí".

Takže k tomu, aby nám preskočilo, budeme musieť vyskúšať, ■ sa IO2 správa tak, ako má. Na to stačí urobiť OUT 253,128. Keď sa vám Spectrum zasekne, je to neklamný dôkaz funkčnosti. Keď sa tak nestane, skúste vypnúť BLOK. Teraz opäť naťukajte OUT...

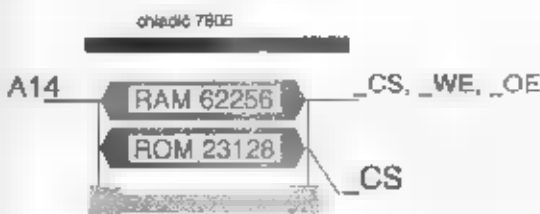
Ak je všetko v poriadku, môžete odskúšať funkčnosť M2. Zožeňte si obsah nejakej inej ROM napr. na skúšku Didaktik Gama al. M. Kto nemá takúto možnosť, nech si upraví obsah Spectrovskej ROMky napr. zmenou úvodného hlásenia.

Ak je všetko pripravené a obsah zmenenej ROMky máme v pamäti od adresy 40000, napíšeme tento krátky assemblerovský program:

```
org 35000 ; musí byť viac ako
32767
ld a,128 ;
out (253),a ; zapne CP/M
ld hl,40000 ; zo 40000
ld de,0 ; na 0 (tu môže byť aj
16384)
ld bc,16384 ; o dĺžke 16384
ldir ; presuň blok
ld a,2 ; (tu bude potom 3)
out (253),a ; zapni MODE 2,
stránku 1
jp 0 ; skoč na začiatok
```

Po presnutí RAND USR 35000 by sa nám mala aktivovať upravená ROMka. Ak je všetko v poriadku, môžeme si podať ruku a zagratulovať si. V tomto okamihu ste totiž svoje staré Spectrum vymenili za super počítač budúcnosti (ale to hádam nie!). V každom prípade jeho úžitková hodnota vzrástla tak ■ 235,67%. Drobná prosbička na záver. Ak sa vám náhodou z dlhej chvíle podari navrhnuť nejakú vhodnú dosku pre moje zapojenie, pošlite ju prosím do redakcie. Uverejníme ju ako dodatok k tomuto článku.

(ikonsoft)
Imrich Konkol



Obr. 2: Mechanická konštrukcia

D0-7

A0-13

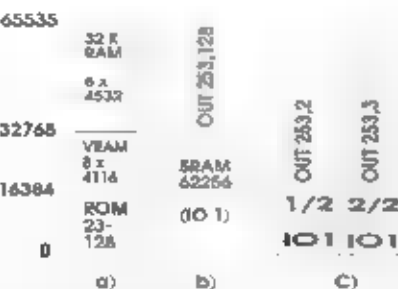
A15

A14

ROMCS

D7
D1
D0

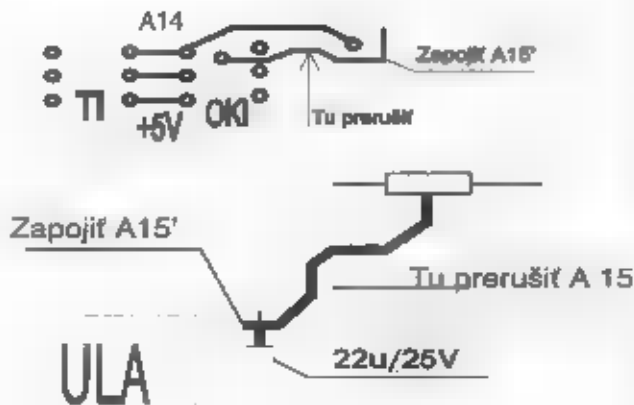
BLOK
RESET



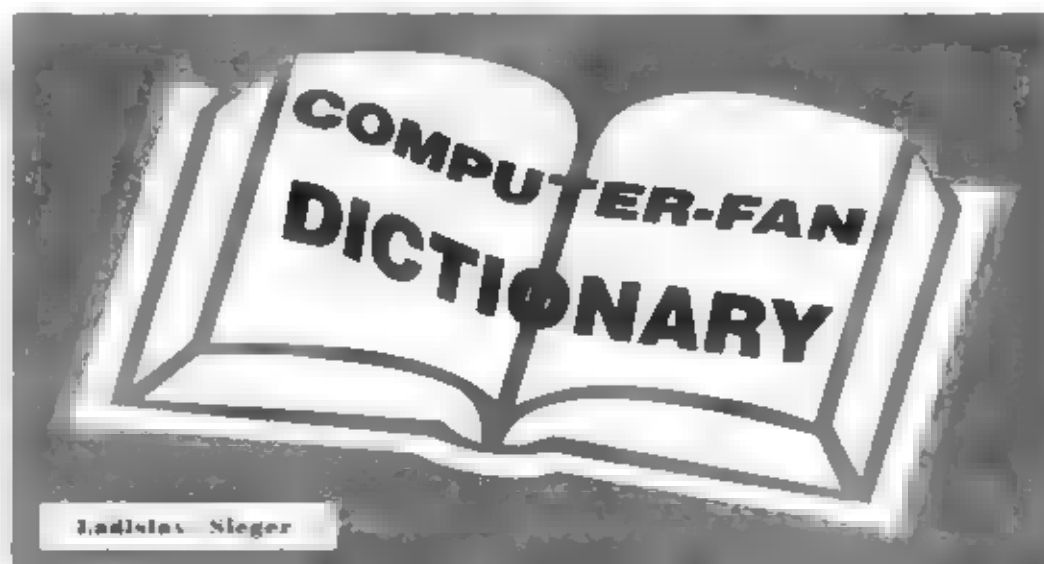
Obr 1: Mapy pamäti
a) neupravené ZX8
b) po aktivovaní CP/M
c) po aktivovaní MODE 2

SCHÉMA Č. 1

- IO1 62256-100
- IO2 74LS175
- IO3 74LS08
- IO4 74LS32
- IO5 74LS32
- IO6 74LS32
- R1 1K



Obr.3 Miesta prerušenia A15 (platí pre ISSUE 6- plus)



Jadlovský - Sieger

device (dyvajs) - zařízení
Zařízení - obecně. I/O device - vstupně/výstupní zařízení. Např. tiskárna, magnetofon, klávoenice apod.

delete (dýlit) - škrtnout
Označení funkční klávesy pro vymazání znaku.

disk
Základ slova pro odvozeniny floppy disk, RAM disk, hard disk, EPROM disk apod. Původně menší z floppy disk (pružný disk), který sloužil jako rychlá externí (vnější) paměť počítače. Později se slovo disk používá ve významu rychlé vnější paměti, přestože již postrádá kruhový tvar disku. RAM disk je rychlá vnější paměť složená z paměti RAM, EPROM disk pak z paměti EPROM apod. Uživatel komunikuje s diskem prostřednictvím adresáře. V něm jsou umístěny informace o jménech jednotlivých souborů (programech a dat), jejich délce a umístění na disku.

disketa srovnaj floppy disk
Kotouček s magnetickou vrstvou v ochranném pouzdře, který je určený pro záznam dat. Data se zaznamenávají a čtou pomocí floppy diskové mechaniky. Diskety se rozlišují podle průměru na 3.5", 5.25", 8". Existují však ještě jiné méně rozšířené formáty. Podle kvality magnetické vrstvy a typu floppy diskové mechaniky, která provádí záznam, lze na disketu

umístit 170 kB až 1.44 MB dat. Profesionální počítače používají pro záznam dat převážně disket.

display (dysplej)
Zařízení pro viditelné zobrazení informací na optoelektronickém principu (zpravidla vakuová elektronka).

Display file (tajl) - řada, soubor
Část paměti Video RAM dlouhá 6144 B (byte), které slouží pro uchování obrazové informace. Obraz se skládá z bodů (pixelů), který je buď aktivní (hodnota 0), nebo neaktivní (rozsvícený (hodnota 1). Pro vyjádření zde bod svlí 01 nikoliv (0, 1) potřebujeme informaci 1 bit. Pro osm bodů je 8 1 byte. Display file obsahuje 256 x 192 bodů, tedy (256 x 192)/8 = 6144 byte.

DOS (Disk Operating System)
Zkratka pro diskový operační systém - obecně. Mezi DOS patří např. CP/M, ISIS II, MS DOS, MP/M, CP/M-86, UNIX, XENIX.

dot matrix printer
Maticová tiskárna. Tiskárna jejíž hlava má jehličky prostorově uspořádané do matice bodů. Obvykle má 7-24 jehliček.

double density (dabí density) - dvojitá hustota
Označení hustoty záznamu dat na disketách.

double precision (dabí precizn) - dvojitá přesnost
Označení pro dvojnásobnou přesnost čísel než je obvyklá (REAL). Používá se dvojnásobný počet bytů pro záznam čísla.

double sided (dabí saidyd) - dvoustranný
Označení oboustranných disket (pro záznam z obou stran).

drive (draiv)
Označení pro floppy diskovou mechaniku (floppy disk drive).

dropout (dropaut)
Máta informace způsobená výpadkem, chybou. Na magnetofonovém pásku se takto označuje místo, kde je nekvalitní magnetická vrstva, která není schopna nést informaci.

dvojková soustava, dvojková číselná soustava
Číselná soustava o základu 2. Koeficienty jednotlivých řádů mohou nabývat pouze hodnot 0 a 1.

dvoustavový
Mající dva stavy. Dvoustavový signál - signál, který nabývá dvou různých hodnot (0, 1; H, L; zapnuto, vypnuto).

edit, editovat, editace
Proces modifikace (změny) dat, nebo programu.

EPROM (Erasable Programmable Read Only Memory) srovnaj RAM, ROM

Paměť svými vlastnostmi podobná paměti ROM. Rozdíl je v tom, že ji lze dodatečně naprogramovat a v případě potřeby opět vymazat (nejčastěji UV zářením). Programování nového obsahu paměti se provádí ve speciálních přípravcích (programátorech paměti). Didaktik 90 má paměť EPROM o velikosti 16 kB. Je v ní umístěn interpret jazyka BASIC.

epromka
Slangové označení pro paměť EPROM.

error
Chyba, odchylka, porucha.

escape (jakep) - uniknout, utéci
Zvláštní povel (tež označení příslušné klávesy) pro návrat do povelové úrovně, nebo do operačního systému z právě běžícího programu.

eurokarta
Slangový výraz. Označení protřátný spoj s rozměry normalizovaného evropského formátu. Malý evropský formát (malá eurokarta) má rozměry 100 x 160 mm. Na jednom, nebo obou kratších stranách bývá opatřena konektory (obvykle přímy, nebo FRB). Používá se pro řadu konstrukcí, které jsou sestaveny z jednotlivých modulů.

execute (eksikjút) - provést, vykonat, spustit program

failure (lelj) - nezdar, porucha, výpadek

false (fóls) - nepravdivý

fault (fólt) - porucha, závada

field (fíld) - pole, oblast

file (fajl) - soubor
Ucelená soustava dat (program), která má svoji strukturu.

fill (fít) - plnit
Plnit obecně. Zaplnit paměť určitými daty, vyplnit obrázek nějakou strukturou (např. rastrem, začernit apod.).

Pokračování v následujícím čísle



Telefón do redakcie je hluchý!

Od začiatku decembra sme sa opäť s celou redakciou sfahovali do nových - väčších priestorov, v ktorých sa nám podarilo otvoriť vlastnú predajňu s bohatým sortimentom mikropočítačov a príslušenstva. Bohužiaľ toto sfahovanie zrejme prekvapilo Spoje, ktoré už tretí mesiac nie sú v stave nám preložiť našu bývalú linku. Technická operácia, ktorá technikovi trvá desať minút, si v byrokratickej mašinérii Spo-jov vyžiadala ešte nejaký čas. Týmto nás však vôbec neprekvapí. Monopol nemôže fungovať inak.

Čo je však horšie, ako sme sa dozvedeli od vás čitateľov, telefón po odpojení vyzváňa a vyzváňa. Pri našom telefóne nik nesedí, pretože zvoní bohvie kde (keďby šéfovi Spojov rovno do ucha, aby sa konečne zobudil).

-jp-

**Export-Import Manager
reformátuje diskety pre PC!**

Niekoľkými čitateľmi sme boli upozornení na nesprávne údaje pri informáciách o programe Export-Import Manager. Podľa uverejneného popisu by mal tento program umožňovať formátovanie diskiet pre operačný systém MS-DOS pre PC. Čo bohužiaľ nerobí. Rozhorčeni čitatelia, ktorí si tento program zakúpili, sú v práve! Skutočne program nerobí to, čo by podľa popisu mal.

Nie je to však naša chyba, ako si niektorí nesprávne myslia. Informácia bola totiž uverejnená ako platený inzerát firmy Perpetum, ktorá je výrobcom tohto programu! Nešlo o žiadnu našu redakčnú recenziu alebo popis, ale o normálny inzerát (o čom svedčí aj titulok celej strany), kde za uverejnené informácie ručí sám inzerent.

Firmu Perpetum sme požiadali o vyjadrenie k tomuto problému, ani po mesiaci nám však napriek urgencii neprišla odpoveď. Aj to je odpoveď.

-jp-

Tip-Trik

Ak vám robia problémy niektoré hry s prehrávanými levelmi, skúste túto fintu. Nahrajte si iba hlavičku bloku, ktorý od vás program požaduje a potom už len blok dát (bez hlavičky) levelu, do ktorého sa chcete dostať. Mám to osobne odskúšané na hrách Lemmings a Midnight Resistance.

A ešte niečo, pred časom som si kúpil kazetu SONY HF 90. Ako som sa neskôr dozvedel, nebola to kazeta SONY, ale neznačková kazeta s nalepeným štítkom SONY. Takáto kazeta ničí hlavu a nemá výrobné číslo nálepky a má bledšiu pásku ako značková. Preto pozor na kazety.

Mrva Michal

**Rada majiteľom grafických
jednotiek XY**

Na náš trh sa pred nedávnom dostali keramické pero, ktoré si získali veľkú obľubu u spotrebiteľov. Hrúbka stopy pera je len 0,5 mm. Je to akási fixka do pera. Toto pero sa môžu upraviť majitelia grafických jednotiek XY Do púzdra, ktoré je súčasťou jednotky, dáme keramické pero, dole ho oblepíme lepiacou páskou tak, aby pero dobre držalo v púzdre. Výsledok je veľmi dobrý. Pero je vhodné použiť na písanie textu a nie na tlač obrázkov.

DUDOSOFT

R-TYPE po rokoch

Distribučná firma tohto programu - Electric Dream sa ospravedľuje všetkým majiteľom kaziet s týmto programom za chybu v nahrávke, ktorá spôsobila, že 7. diel sú zhodné. Túto chybu mala len prvá séria nahrávok, ostatné sú v úplnom poriadku. Bohužiaľ práve z tej prvej série sa u nás rozšírilo však vďaka náčerno najviac kópií, preto väčšina hráčov 8. diel zatiaľ nevidela a zrejme ani nevidia.

-Hellsolt-

BBS pre Sharp MZ-800

Už dlhší čas pôsobiv Dočine distribučná firma BBS Distributor software, ktorá zobrala na seba nefahkú úlohu distribúcie programov pre počítače Sharp, ktoré istého času patrili a nás medzi pomerne rozšírené.

Svoj tovar firma ponúka v kvalitne spracovanom katalógu, v ktorého šiestom volume nachádzame napr. programy: Impossaball, FX-Sound 4, Army Moves, Silkworm, Robocop, Operation Thunderbolt, Sai Combat, Laser Squad. Takže majiteľia Sharpov trpiaci nedostatkom nového softvéru sa majú na čo tešiť tešiť.

-jp-

**Klame časopis FIFO
svojich čitateľov?**

Časopis BIT uverejnil vo svojom novembrovom čísle (11/92) pod týmto veľkým titulkom obvinenie, v ktorom nás doslova vyhlásil za klamárov. Redaktor píšuci pod značkou -yves- odpovedal na otázku jedného čitateľa ohľadom existencie hry Wrestlingmania na 48 kB Spectrum takto: "WWF Wrestlingmania na ZX Spectrum 48 kB neexistuje. Ak FIFO tvrdí niečo iné, tak potom je to obyčajná lož." Tento redaktor nás v rozpore s novinárskou etikou hrubo a nepodložené obvinil z klamstva, bez toho aby si čo len overil, či sme niečo také skutočne uverejnili. Veľký titulok dodal článku patričnú príchut' a senzácia je na svete. Pravdou je, že FIFO vo svojom čísle 13 uviedlo o tejto hre nasledovné:

"Wrestlemani opäť ponúka OCEAN a jej premiéra bola na anglickom vianočnom trhu 1991. A zdá sa, že bude k dostaniu i verzia pre 48 K Spectrum."

Týmto odpovedáme niektorým našim čitateľom, ktorí sa nás pýtali, prečo sme na ostrú kritiku v Bite zatiaľ nereagovali. Pred našimi čitateľmi máme čisté svedomie, snažíme sa vždy uverejňované informácie overovať, pokiaľ je to možné. Naši redaktori prečítajú mnoho zahraničných časopisov, kým pripravia článok pre vás a neraz sa osobne kontaktujú so zahraničnými firmami resp. redakciami zahraničných časopisov.

Tento amorálny útok na našu časť zo strany časopisu Bit (doteraz nami považovaného za partnerský) však nemožno nechať bez povšimnutia, a jeho vydavateľ sa bude musieť za uverejnené informácie v plnej miere zodpovedať. Jasné, že nielen morálne.

-jp-



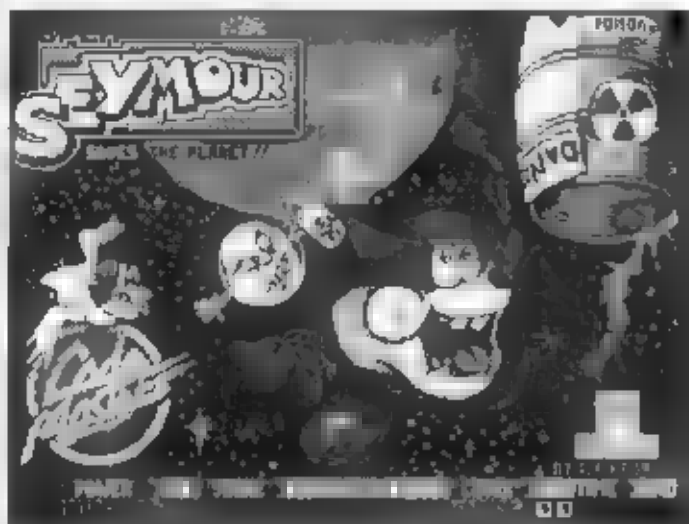
CODE MASTERS 1992

SUPER SEYMOUR SAVES THE PLANET

O této hře, v níž podruhé vystupuje nová a sympatická postavička firmy CODE MASTERS - SEYMOUR, jsem se krátce zmínil v 15-tém čísle FIFA. Poprvé jste s ním mohli setkat v rozsáhlé adventuře SEYMOUR AT THE MOVIES. Nyní SEYMOUR opustil filmová studia a věnuje se ekologii, čili ochraně životního prostředí. Na Zemi se totiž objevili nesympatičtí MUTATO HEADS, kteří ji zamofují špinou, různými odpady a dokonce radioaktivním odpadem ze svých továren. Na to se ovšem SEYMOUR jen tak nečinně nemůže dívat! Sehnal si slušivý dlouhý plášť (asi viděl BATMANA), na hlavu si uvázal černou masku a vyrazil do bojů!

Hra SUPER SEYMOUR SAVES THE

pečně a škodlivé odpadní látky (někdy je místo sudu jen jakés vrtulka). Tyto sudy jsou samozřejmě hlavním cílem SEYMOURA, musí je zničit! Stačí jen přes ně jen přejít a je to! Všimněte si však, že vždy některý sud bliká. S tímto blikáním pak ještě souvisí světlá stupnice MUTACOUNT v dolní části obrazovky, která se rychle zmenšuje. Pokud nic nepodniknete (neseberete blikající sud), tak v okamžiku, kdy stupnice MUTACOUNT dosáhne nuly, blikající sud exploduje a zamofí okolí. Tim však taky přijdete o body, protože za každý blikající sud, který SEYMOUR správně sebere, dostane 600



PLANET (Seymour zachraňuje planetu), kterou pro CODE MASTERS programovala programátorská skupina BIG RED, není nic nového - ti, kteří mají Spectra již více let, si jistě vzpomenu na velmi oblíbenou hru BOMB JACK firmy ELITE. SUPER SEYMOUR není nic jiného, než nová varianta této hry, obsazená novým hrdinou. Pokud vás tedy SUPER SEYMOUR zaujme, sežeňte si i hru BOMB JACK!

PRINCIP HRY - SBÍRÁNÍ SUDŮ

Princip je jednoduchý. Akce hry se odehrává vždy na jedné obrazovce, odpadá tedy scrolling a další komplikace. Pozadí ke hře tvoří vcelku nepřilíživě atraktivní stínovaný obrázek s palmou a jezerem v daleké a v popředí je pak na obrazovce rozmístěno několik plošin, po nichž SEYMOUR může chodit, odrazet atd. Dále pak jsou na obrazovce rozmístěny sudy a kanistry, v nichž MUTATO HEADS skladují nebez-

pečně a škodlivé odpadní látky (někdy je místo sudu jen jakés vrtulka). Tyto sudy jsou samozřejmě hlavním cílem SEYMOURA, musí je zničit! Stačí jen přes ně jen přejít a je to! Všimněte si však, že vždy některý sud bliká. S tímto blikáním pak ještě souvisí světlá stupnice MUTACOUNT v dolní části obrazovky, která se rychle zmenšuje. Pokud nic nepodniknete (neseberete blikající sud), tak v okamžiku, kdy stupnice MUTACOUNT dosáhne nuly, blikající sud exploduje a zamofí okolí. Tim však taky přijdete o body, protože za každý blikající sud, který SEYMOUR správně sebere, dostane 600 bodů. Po jeho sebrání začne blikat další atd. Většinou jsou sudy seřazeny tak, že blikají postupně v celých řadách, takže často stačí skočit na blikající sudy shora, nebo výskokem zdoia a dostanete celou řadu 800 bodových premii. Samozřejmě, že však lze sbírat sudy i neblíkající. SEYMOUR však za to dostane "jen" 350 bodů. Pokud vám zpočátku hry bude zdát, že SEYMOUR nemůže "doskočit" na nejvyšší řadu sudů,

musíte zvolit jiný postup. Pro vysoký skok musíte nejdříve stlačit tlačítko pro směr nahoru, držet a pak tlačítko pro výskok. Celá akce sesbírání sudů a zničení všech MUTATO HEADS musí být v každém levelu hry ukončena za 90 sekund. Ukazatel času (TIME) je umístěn na obrazovce vpravo dole.

PROTIVNÍCI SEYMOURA

Sbírání sudů bylo celkem snadné,



krdyby zde nebyli nepřítel mni MUTATO HEADS.

Je jich mnoho druhů, lišících se vzhledem - někteří vypadají jako hamburger, jiní jako vypasení čerti, další mají pasové podvozky (!), jiní vypadají jako horkovzdušný balón. Koule a očima a velikými zuby, nebo jako malý vrtulník, ptáci atd. Poletují po celé obrazovce a každý dotyk s nimi zbokou, nebo zespodu je pro SEYMOURA smrtelný. Ale nebojte se, SEYMOUR ví, jak na ně! Pokud budete jeho lety vzduchem řídit správně a skočíte MUTATO HEADS přímo shora na hlavu, srazíte je v letu dole a můžete je pak dvěma dalšími skoky na hlavu rozšlapat a zadupat do země! Ale pozor! Pokud nezašlapete důkladně, po chvíli se ze zbylé placky zase zregenerují a budou řádit na obrazovce znovu! Zda se všichni MUTATO HEADS dají rozšlapat vám neprozradím. V osmém levelu se autoři inspirovali trochu hrou PANG - pohybuj se tu velké koule, které se po rozrácení dělí stále na menší kuličky, smrtelné pro SEYMOURA.

PRÉMIOVÉ IKONY

Odměnou za zničení MUTATO HEADS je prémiová ikona, která se objeví místo zašlapaného protivníka. Tyto ikony mají většinou formu písmene a každá z nich může SEYMOURU vytopšit jeho schopnosti. Po jejich sebrání se každá ikona objeví dole vlevo na obrazovce a je tam po celou





Je to typická akční "platform game" - plošinová skákací hra, náročná hlavně na postřeh a rychlé reakce.

**CODE
MASTERS
1998**



Hromolluk z pravěku, zvaný BIG NOSE je další nově postavička, která se letos objevuje v hrách firmy CODE MASTERS. Náš nový hrdina byl nějakým zázrakem. Posunem časové barriery přenesen ze své době vyhřáté jeskyně v pravěku do šíleného shonu a blázněnce v dnešním NEW YORKU.

BIG NOSE'S AMERICAN ADVENTURE



dvacátého století. Ona tajemná síla však spolu s BIG NOSEM přemístila i několik zvířat - marádů pravěkého svatince a náš hrdina, jako správný přítel, je musí všechny najít a uvolnit ze zajetí. Ještě před tím, než je sje najde, musí někde taky objevit a sebrat klíč, kterým se dá odemknout bedna, v níž je každé zvíře uzavřeno. Zvířata, která musí najít a zachránit, jsou: slon, jeřáb, chř. velmi hezké a barevné podoby vidíte na spodním okraji obrazovky - LEV (LION), ŽIRAFKA (GIRAFFE), had, drak, želva a gorila.



Tohle je tedy oš hry BIG NOSE'S AMERICAN

ADVENTURE. Je to typická akční "platform game" - plošinová skákací hra, náročná hlavně na postřeh a rychlé reakce. Hru pro CODE MASTERS vytvořil dosud neznámý autor MARTYN HARTLEY a řekl bych, že firmě CODE MASTERS rozhodně ostudu neudělá. Vlastní

akční plocha obrazovky je sice zmenšená (je užší), ale zato její posuv do všech 8 směrů je velmi rychlý a plynulý, což je důležité. Grafika je samozřejmě mnohobarevná, sice nic fantastického, ale solidní dobrá grafika. BIG NOSE je velká "svainata" postavička, oděná do kůže a působící rovněž sympaticky. Když si ho chvíli nevšimáte, dupe nervózně nohou a pohvizduje si.

Objekt a sbírání předmětů. Některé zvířata totiž ještě sklame, pak zase pomůžeme. Ale k věci. SEYMOUR si rozhodl, že bude u ním, státní kaskadéra a přejde spoustu nebezpečných situací. V hrobě za bádoby a indány přínokaz, nebezpečně propastí mezi domy, předstěduje je a zyskakapa nebezpečných poměrech, rázi bomby a střílí. Zilky lovat v nepříteli, po hoře z útočnou př. vachéni kónu. Hráč SEYMOURovi přidá letacos, no se mu bude v datarh akcech bohat. Vypadá to tedy na typickou "platform game" - skákací plošinovou hru. Předobné snímky ukazují tradiční příkopy a pro CODE MASTERS typickou mnohobarevnou grafiku. Zato čtyřhracazentí zděšení ze SEYMOUROVA vaneču - vypadá to spíše jako šifrající. DIZZY a tak šálové z CODE MASTERS sítit, "plastickou operaci" SEYMOURA, dřívě přese finální verze dostane do prodaje (listopad 1992). Na to, jak to tedy nakonec dopadne, si budeme muset počkat, až se STUNTAAN SEYMOUR objeví někdy v 1993 (nebo i u nás).

Petr



Prostor města je tvořen mrakodrapy, slavnými a spoustou ocelových trámů, nosníků a cihlových stěn, tvořících velký labyrint, v němž se BIG NOSE musí svým cílem pohybovat.

Chvilí nahoru, pak zase skákal dolů, anebo slézat množství žebříků. Občas spadne úzkou šachtou do další části labyrintu, aby zde zase pokračoval v honbě za klíči a bednami se zvířaty. Často je uvidí už dříve, ale jak se k nim dostat, když poblíž není nic, na co by se dalo vyskočit? Někdy je třeba se opravdu dobře dívat kolem sebe a objevit místo, kde skočit - třeba i během pádu shora.

Na svou obranu má BIG NOSE velké kokosové očičky (aspoň to tak vypadá), které dokáže velmi rychle házet po věm a po všech,



ka pracovníka, která vám přiče jeden vzácný život navíc.

No a tak bych mohl pokračovat dále a dále. Takto začíná LEVEL 1 hry BIG NOSE nazývané MANHATTAN (BRIDGE NEW YORKU). V dalších levellech se BIG NOSE objeví v jiných částech Ameriky - setká se třeba s Indány v jejich staré vlasti. Pokud se tam se 3 životy, které CODE MASTERS BIG NOSEovi přidělil, dostanete, budete vědět víc, než ja protože se mě "dřevěné" ruce neproboujovaly dále. Z toho, co jsem však stačil zahrát, však vím jistě, že BIG NOSE S AMERICAN ADVENTURE je další sice nijak objevná, ale dobře udělaná a vyborně se hrající hra! Pokud ji někdo ve vašem okolí má, rychle si ji zkuste.

pro firmu ATLANTIS, ale je to celkové vydařená hra, která by vás určitě mohla zaujmout.

CO BUDE NAŠIM CÍLEM?

MOONTORC - co je to? Určitě neuhodnete. Je to totiž dávnověký amulet velkých magických schopností, který hraje svou roli ve hře, jejíž děj se odehrává ve 4 středověkých krajinách (LEVELLECH). Hrdina hry - jméno zřejmě nemá, je zdatný bojovník, který se vydal na dlouhou cestu čtyřmi zeměmi (bohužel, nejsou zde sedmery hory, ani sedmero řek...), aby se strastiplně cestě nabíel a vybojoval si princeznu jménem LAENA, kterou unesl zlý DARK LORD a která ho jako naschvál čeká na samém konci 4. lého levelu hry.

VLASTNÍ PRŮBĚH HRY

Na krásně provedené obrazovce, která se nahraje ještě před spuštěním vlastní hry, vidíte nakresleny 4 krajiny, v nichž se bude akce hry rozehrávat - začínáte v lesích SKOGR FOREST, následují jeskyně NAEDRE CAVERNS a HENTAN MAENS a nakonec DÖLMEN PLAINS. Vedle mapky jsou vykresleny i důležité postavy, s nimiž se setkáte. Hru nás hrdina zahajuje na hradbách nějakého hradu, v ruce drží mohutný meč. V krásné krajině hledáte nejdříve klíč, kterým si otevřete dvířka do podzemní chodby. Zde bývají truhly se zlatem, které budete nutně potřebovat pro další postup ve hře. Další truhly hrdaj různé bojovníky, které musíte nejdříve zlikvidovat. Po zdolání kusu krajiny a pár propastí a řek objevíte chýše starého poustevníka. Chýše má pod střechem upravené štít se znakem půlměsíce, poustevník (DRUID) stojí před ní a láká vás k výměnnému obchodu. Má zájem o vaše zlato a vstoupíte-li dovnitř, nabídne vám několik velmi potřebných předmětů. Mezi jinými i část kouzelného amuletu (PART OF TORC), různé druhy klíčů, dodatečnou výzbroj. V každém levelu jsou 3 takovéto "obchodní chýše" s různými obchodníky. Váš bojovník nemá



kteří by mu chtěli v jeho zachranné akci bránit. A je jich tu dost - například policisté, stavební dělníci nebo požárníci. Musí se vyhýbat i nohám sudům a nebezpečným pohyblivým plamenům, nebo velmi nebezpečným skákajícím bombám, které ho klidně srazí kousek před cílem (mne tedy zcela vzdycky, poltvoř...). BIG NOSE nesmí vkročit na kbelík s nápisem GLUE - proč? Je to silné lepidlo, které jej na čas naprosto znehybní a vydá tak na pospas nepřítelům. Ani pohár piva není radnou si v NEW YORKU dávat. Hoř v pravěku nic takového nebylo a BIG NOSEovi zřejmě "chybí trénng" - po vypití piva se chudák tak zamorá, že si pleť vlevo a vpravo. Zato ráil a všude požirá hamburgery a pije ovocné koktejly. Da se tu narézt i další užitečné věci, jako mapy, určitě i kóna, která vám po sebrání, dá na krátký čas nezranitelnost a dokonce malé figur-

Děj se odehrává ve 4 středověkých krajinách. Hrdina hry je zdatný bojovník, který se vydal na dlouhou cestu čtyřmi zeměmi, aby po strastiplné cestě našel a vybojoval princeznu jménem LAENA.

její značkou vyšly, jsou to např. THE LAST VAMPIRE, SUPER KID, SUPER KID IN SPACE, CAVEMANIA, DOWNTOWN, INTERALIA, HOBGOBLIN a MOONTORC. Hry firmy ATLANTIS navrhuji a programují velmi často bratři SHAWové - SHAW BROTHERS. Hra MOONTORC, která se u nás již

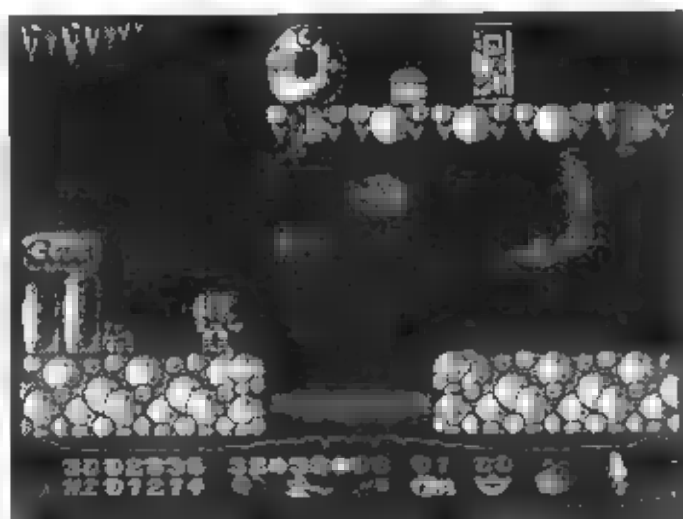
ATLANTIS 1991

MOONTORC

Firma ATLANTIS SOFTWARE je mnohým majitelům Specter znama již řádku let. Produkuje hry v kategorii BUDGET GAMES (levné hry) a z titulů, které pod

před časem objevila, patří rozhodně k těm lépe zpracovaným a atraktivnějším, než bývá u firmy ATLANTIS zvykem. Často totiž vydává hry, které zrovna moc nestojí. MOONTORC má sice stále určité typické "příznaky"





klasické životy, ale body energie, které mu stykem s nepřáteli ubývají. Tuto energii si můžete doplnit pouze tak, že v krajině najdete a seberete jídlo - láhev a maso. Energii si šetřete hlavně správným používáním zbraní.

NAKUPUJEME V CHÝŠI

Pokud najdeme chýši s visícím štítem, na němž je znak a majitel stojí venku, vstupte dovnitř. Objeví se malé menu - nahore je jméno majitele chýše (poustavník DRUID, šašek JESTER, ježibaba WITCH) a pod ním seznam předmětů na prodej, vedle nichž je vždy číslo, znamenající cenu v jednotkách zlata. Podle toho, kolik truhlic se zlatem jste našli (v každé je 15 jednotek zlata), můžete nakoupit. Tlačítka nahoru / dolů nastavujete pohyblivou ruku na věc, kterou chcete a stiskem FIRE ji obdržíte. V tuto chvíli se objeví zase venku, takže většinou, pokud chcete další předměty, musíte znovu několikrát vstoupit do chýše. Vždy musíte koupit část amuletu (PART OF TORC) a pak několik různobarevných klíčů a různé části výzbroje - SPELLS, AXES, SHIELD, POWER atd. Nastavením na RETURN opusíte nakonec chýši. Pro zdárný postup dále si ve hře nejdříve musíte ověřit, kolik klíčů určité barvy musíte u každého obchodníka koupit, protože budete-li jich mít méně, neotavíte všechny dveře a budete uvěznění. Každé dveře mají na sobě znak z chýše obchodníka, u něhož lze klíč koupit, proto si vše nejdříve zjistíte a poznamenejete!

BOJ S NEPŘÁTELI

Vaše výzbroj ve hře je dostatečně pesira a potřebným cvikem zjistíte, že některá se dá použít v určitých situacích lépe, než druhá. Hlavní zbraní je meč, který je vhodný pro boj zblízka, protivníky, kteří vás

nestřílejí, ale i tak "nic moc". Bojová sekera (AXE) je velmi dobrá věc, protože umožňuje ničit nepřátele, ukryté překážkami, nad vámi, nebo dole pod vámi. Po odhození totiž letí obloukem nahoru a pak dolů, což lze vhodně využít, umíte-li to a zničit tak protivníka, který by vám při bližším kontaktu jistě ubral vzácnou energii! Kouzlo (SPELL) vypadá, jako ohnivá koule a letí spíše rovně, ale ke konci rovněž klesá a lze s ním zasáhnout i nepřátele dole pod vámi. Někdy nutno určitou zbraň vrhat výškou, protože jinak na protivníka nedosáhnete. Určité protivníky lze zničit pouze kouzlem, sekera je slabá, proto si dopředu zjistěte, kteří to jsou!

POUŽÍVÁNÍ ZBRANÍ A PŘEDMĚTŮ

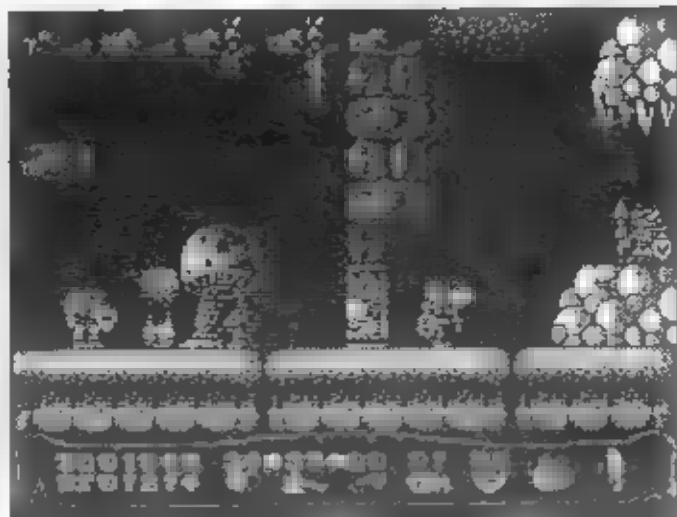
Na spodním okraji obrazovky vede bodového skóre je řada obrázků, které mají tento význam:
SRDCE - vaše energie, na začátku je to 40 jednotek
SEKERA (AXE) - normální zbraň, na začátku 35 kusů
KOUZLO (SPELL) - zbraň odolné

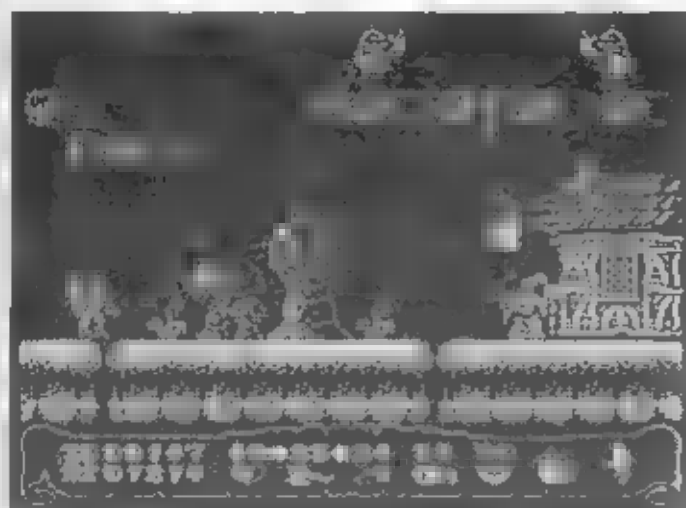
protivníky, na začátku 25 kusů
PYTLÍK ZLATA (GOLD) - do něj přibývá zlato z truhlic, na začátku 0
OCHRANNÝ ŠTÍT (SHIELD) - nutno ho zakoupit, na začátku jej nemáte
PYTEL NA PŘEDMĚTY (KNAPSACK) - do něj ukládáte klíče a amulet
MEČ (SWORD) - klasická zbraň, málo účinná, je na blízky boj

Číslo nad předměty vám udává jejich zásobu. Nad předměty se pohybují 2 šipky, které podle potřeby nastavíte stisky směru DOLŮ na tu věc, kterou chcete používat. Např. chcete-li vrhat sekery, nastavíte stiskem směru dolů šipky nad sekery. Věci z pytle na předměty (hlavně klíče) používáte obdobně - přede dvěma nastavíte šipky na pytel a po stisku FIRE se objeví seznam věcí v pytlí. Vyberte správný klíč a stlačte FIRE - zavřené dveře zmizí. Pozor! Použijete-li nesprávný klíč, ztratíte ho! Po každém nákupu dílu amuletu se vám při pohledu do pytle tato část objeví nahore. Celý amulet vypadá jako velký prsten s drahokamem a musíte jej mít u sebe při vstupu do posledních dveří v každém levelu. Těmito dvěma hradě TOLL MAN - výběřčí poplatků, který vás jinak nepuští do další části hry!

A COPAK JE DÁLE?

Dostanete-li se šťastně do 2 levelu, ocitnete se ve zcela jiné krajině, kde převažují kamenné jeskyně. Hned se druhé obrazovce vás pak překvapí parádní velký had visící od stropu a vrhající blesky na vás. Prásknete ho sekrou a hlavička je luči! Ha, ha, to nám to jde... V jeskyních se kromě netopýrů pohybují i sympatičtí neandrtálcí s kusem kůže v ruce (ale nedají) a na obzoru vidím něco nedočkávého DRUIDA u své chýše. Šup do pytle s amuletem, pár klíčů a kouzel k tomu a vyrážíme dale. Ale ale, další polovra





hadová a nějaká šilena rohatá postavička s vidlemi v ruce - žeby čert (nějak brzy, ne?)... No, tak se mi zdá, že se mi ten MOONTORC začíná líbit čím dál tím víc a to jsme teprve na začátku 2. levelu. Proto si zbytek dobrodružství nechám pro sebe a vám radím si hru zahrát. Takže šmytec!

PROVEDENÍ HRY A NEDOSTATKY

Na první pohled vás u MOONTORCU zaujme krásná a mnohobarevná grafika, dosti podobná GIZZY nam. Po této stránce se jí mnoho vytknout nedá,

detajně stínované a barevné hrady, kamenné valy, domky, truhly, krásné stromy a velké muchomůrky vypadají perleťně. Jenže ve chvíli, kdy pohnete hlavním hrdinou a přeskóčíte pár tek, zjistíte typickou vlnastou her bratři SHAWů - "zvláštní" druh pohybu postavičky a divně fungující detekce vzájemné polohy předmětů a postavy, na což si ale přece jen

zvyknout. Občas totiž stojíte víc ve vzduchu, než na nějaké věci a při přeskakování předmětů, nebo vody si rovněž dáváte pozor, kde je to "trochu zvláštní" a vypláči se tlačítko držet při výskoku děte. Okolí se při vašem pohybu nepohybuje, ale dojdete-li k okraj obrazovky, na chvíli se "setní" a pak se teprve objeví nová obrazovka. Doufejme, že se oba bratři programátoři časem naučí ty správné postupy, uplatňované například firmou CODE MASTERS a pak už budou jejich hry opravdu výborné. Takhle graficky velmi dobrá hra zbytečně ztrácí body. Tím však nechci říci, že je zlá,

nebo se nedá hrát, jen si musíte trochu zvyknout na její "zvláštnost", což postupem času jde. Po nějaké hodině hraní zjistíte, že je to dobrá hra, u níž se dá dlouho vydržet, hlavně pokud přijdete na to, jak si šetřit energii a jak obejít "nechtost" hry, o nichž jsem psal. Takže na závěr - MOONTORC je celkově dost dobrá hra na to, abyste si jí zkusili a nebyl jmenovaných nedostatků, bylo by to určitě na 9 bodů! Děj je vymyšlen velmi zajímavě, grafika opravdu vynikající, jen ty pohyby.



RAINBOW ARTS 1990

Svým stylem je to stále typická "střilečka" připomínající R-TYPE, je však přece jen v některých bodech odlišná a proto i určité zajímavá pro hráče.

X - OUT

Střilečka X-OUT (správně vyslovovat je KRÓS AJT) zahájila svou kariéru, jak už to často bývá případem, byla na 16-bitovém počítači Commodore Amiga. Německá firma Dukatorfi - RAINBOW ARTS vytvořila zajímavou, videovou střilečku, která dopřít svému věníku přinesla zase něco nového. Svým stylem je to srovnatelná "střilečka" se podobající R-TYPE, je však přece jen v některých bodech odlišná a proto i určité zajímavá pro hráče. Hra je určena pro počítač Amiga, ale pak umožňují programátorům dává

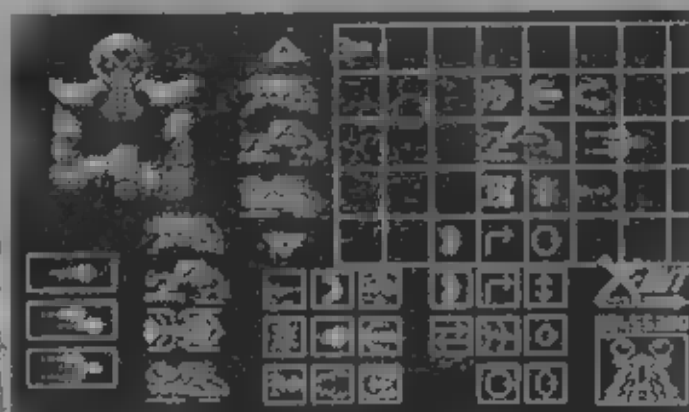
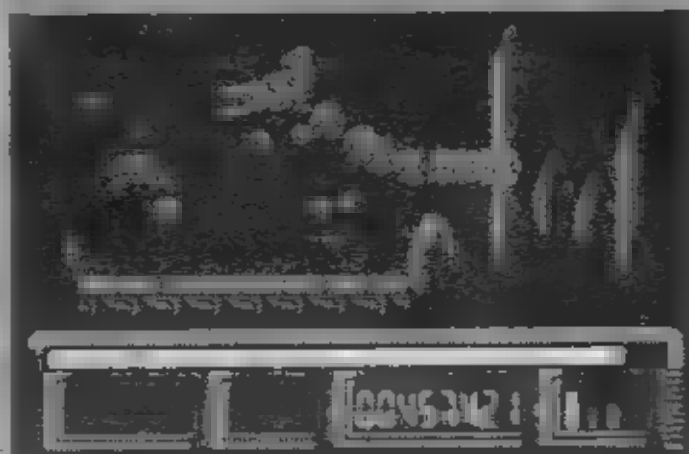


rozvinout možnosti, anižby vyložo podměrného prostředí. Dále je to na začátku hry hráčovo známé, aby si vybral z několika podměrných prostředí a zvolil postřt nábojky, vy zbraň, její kapacita, možnosti jsou zcela originální a dosud nikde nepoužité. Teprve pak se nabírává první z 6 rozvířilých hry. A protože byla původně vytvořena verze X-OUT 1 pro Spectrum, jistě i ty z vás, kteří hru ještě nevyskouseli, bude zajímat, jak to nakonec a která verze dopadne.

JAK NAKUPOVAT VÝZBROJ

Po nahrazení několika úvodních minik se objeví v "obchodě" kde vám postava ve skleněné vitrině ukazuje, jak má být dojevu ponorku, tak i "obchodní" výzbroj pro ni. Pod revoř, jak to přehledně jsou umístěny kresby 4 plavidel, které máte na výběr, můžete si vyjednat až 88 - dole to ne lepká ani taky nejdražší. Všechno totiž něco stojí a vy máte na začátku 12000 jednotek peněz. Budete-li úspěšní ve hře X-OUT, budete se po obnove vrátíte a za získané peníze můžete požít opět úspěšněji a úspěšněji! Pokud ale vyčerpáte všechny peníze, můžete vyhledat tuto "tržnici" a sáhnout na její výtěžek, a pokračovat.

Obchodník máte k výběru 4 - velmi nejlevnějšího přiče připomíná nějakého



vodního brouka, do ní perfektní model budoucnosti. Pohyblivým kulatým kurzorem najdete na zvolenou ponorku a umístíte ji do mížky vpředu. Pak si vyberete jeden ze tří laserů, umístíte je pod pravou paži obchodníka. Laser střílí hud jednoduchý paprsek, dvojitý, nebo trojitý - stačí zvolit některý z nich a umístit opět na mížku do libovolného místa. Tím bychom měli vytvořenou základní sestavu pro jeden život. Pokud totiž nyní spustíte hru, budete mít jen jednu ponorku a jeden život - musíte si navořit ještě další dvě ponorky stejným způsobem jako tu první. Umístíte na mížku další (nebo jinou) ponorku a předchozí typ se z mížky ihned přesune doleva mezi dvě šipky a vy můžete novou ponorku vybavit. Chcete-li provést změnu, nebo přidat další výzbroj, stačí nastavit kurzor na jednu z šipek a stlačit FIRE - teď uprostřed mezi šipkami se přesune zpět na mížku!

ZRUŠENÍ VOLBY A START

Pokud se vám stane, že jste kurzorem vybrali ponorku, nebo zbraň, kterou jste nechtěli, nedávejte ji do mížky ani umístíte ji do pravého rohu dolů, na obrázek příšery s očima na

stopkách. Po stisku FIRE nepotřebná věc zmizí a můžete opakovat volbu. Máte-li nappak volbu kompletně hotovou, nahrání 1. levelu spustíte nastavením kurzoru na písmeno X v nápisu X-OUT nad příšerou a stiskem FIRE.

PŘÍDAVNÁ VÝZBROJ PONORKY

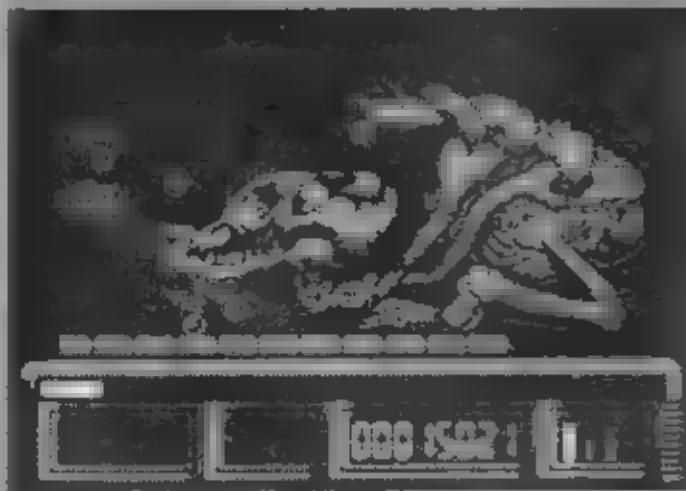
Máme-li vybrán 3 ponorky a základní lasery, můžeme začít vybírat dodatečnou výzbroj. Kurzorem najedeme na zbraň a umístíme ji do libovolného místa na mížku okolo umístění ponorky - zbraň se pak umístí sama.

- 1 - Samonaváděcí střely, které si samy najdou nějaký cíl a někdy zcela klikatou cestou ho pronásledují nahoru i dolů pod ponorku.
- 2 - Laserová ohnivá stěna. Hrozivá zbraň - stačí podržet pár sekund FIRE a pak uvolnit. Od ponorky se odpoutá ohnivá stěna a jak leli vpřed, ještě se rozšiřuje a ničí vše, na co po trase narazí.
- 3 - Nenašel jsem význam ani aktivaci této zbraně.
- 4 - Bomba-jezelek, kterou vystřelíte z ponorky stiskem M (znak bomby máte v okénku pod akční obrazovkou). Bomba vyteče před ponorku a po chvíli se začne otáčet a střílet dokola kolem sebe na vaše nepřátele.
- 5 - Veliký a dlouhý laserový plamen, aktivuje se dlouhým stiskem FIRE, nezdá se ale moc účinný (snad jen na něco).
- 6 - Navoňte si nějaký satelit (viz dále) a pak tuto volbu. Satelit bude místo klasických střel páliť dlouhé ohnivě střely.
- 7 - Něco jako bomba, která se oddělí od ponorky po stisku M a pohybuje se stále současně s vami, občas vystřelí, těžko říct, k čemu by to mohlo být dobré, když to "nebochá"... Lze jich nést několik kusů.
- 8 - Ohromný dvojitý blask, který vypustíte po delším stisku FIRE. Je docela účinný a ničí živou i neživou sílu, velmi efektně na pohled.
- 9 - Ochranný štít, který po aktivaci tlačítkem M způsobí na určitý čas blikání ponorky a po tuto dobu její nezranitelnost. Vhodné na průjezd nebezpečných oblastí.

PŘÍDAVNĚ BOJOVÉ SATELITY

Tyto satelity v boji sledují vaši ponorku a hlavně - pokud stlačíte FIRE stíhají, jako vaše plavidlo. Satelity se liší druhem svého pohybu, který vykonávají, pokud vy pohybujete se svým plavidlem. Podle toho, kde umístíte znak satelitu na mížku v obchodě (do její dolní části), může být pak ve hře satelit umístěn u ponorky více vpředu uprostřed, nebo vzadu!

- 1 - Základní satelit, sleduje plavidlo dole pod trupem. Při POHYBU ponorky má vždy určitou setrvačnost (jako by byl uvázaný na gumě) a pohybuje se pak chvíli před lodí, za ní i nad ní (podle



- 1. pohybu vaší ponorky!
- 2. Inteligentní satelit, normálně sleduje ponorku dale, ale jakmile "uvidí" vpředu nepřítel, kterého vy ještě ani nevidíte, posune se sám na úroveň nepřítelů pod ponorku, nebo nad ní. Vám pak stačí jen rychle mačkat FIRE!
- 3. Satelit-automat, který pluje u ponorky a stále se sám pohybuje nahoru a dolů. Mačkáte-li FIRE, svým neustálým pohybem tento satelit ochrání široký pruh vody okolo ponorky!
- 4. Další satelit, umístěný pod loď, jehož typická vlastnost je ta, že pokud posune ponorku dopředu, satelit se posune za ponorku dozadu a naopak. Je-li ponorka uprostřed obrazovky, je u ní rovněž uprostřed. Satelit se posune trochu dolů.
- 5. Další satelit-automat, který se sám neustále pohybuje v příkružku okolo ponorky, směrem přede před ní a pak dolů, pod trup. Ochrání široký pruh vody okolo ponorky!
- 6. Kroužící satelit. Je umístěn pod plídi a pohybuje se pod ní po kruhové trase - neustále vykonává malé kruhy.
- 7. Kroužící satelit, neustále vykonává velké kruhy okolo celé ponorky a ochraňuje ji.
- 8. Kroužící satelit, neustále obíhá po trase velké elipsy nahoru a dolů u ponorky.

DVA PERFEKTNÍ TRIKY DO HRY

U této hry máte možnost tzv. "CHEAT MODE" - ořízení programu, které je už napsáno autory. Ten, kdo objeví,



**PŘIDAVNÁ
VÝZBROJ
X-OUT**

**BOJOVÉ
SATELITY
X-OUT**

jak ho zapojit, se nebude muset trápit v hledáním POKE, stačí provést pár činností na obrazovce a je to! X-OUT je toho zářným příkladem, protože zde autoři nastavili jeden CHEAT, ale dokonce několik. Více se odehrává v obědové kafe si vezte ponorku a její příslušnou výzbroj. Tak tedy dříve je pozor!

CHEAT číslo 1 - místo abyste kurzorem napřděl, na nějakou ponorku, nastavte kurzor na trojúhelník vedle obecnoplocha, který směřuje DOLŮ a stlačte FIRE! Na mířičce vpravo se objeví jedna z ponorek, navíc již plně vyzbrojená. Nemačkejte už nic jiného a neudávkujete, pokud najetím kurzoru na písmeno X vpravo dole. Když se rozjede hra, máte vyzeroující ponorku lepší verze po dobu 1 života a po jej. ztrátě běžný model a nekonečně životy!

CHEAT číslo 2 - ten je ještě zajímavější a málokdo ho zná. Zvolte si nejlépeší model ponorky (ten horní) a umístěte na mířičku. Pak si zvolte jednopaprskový laser (ten horní) a umístěte ho obecnoplochu do obědové a stlačte FIRE! Co se stane? Počet na číslo udávající množství vašich peněz (pod napsím X-OUT) - máte nyní 300 000, tzn. 41 x více než je běžná na začátku hry. Za tyto peníze si můžete zvolit 3 ponorky a vyzkoušet ty nejrozmanitější varianty výzbroje, nemáte však nekonečně životy.

PRŮBĚH VLASTNÍ HRY

X-OUT je kreslička vodotmavě se posouvajícím úhelníkem, obdoba R-TYPE v určitých oblastech je ale odlišná. Hra ve verzi 48 kB je bohužel, bez zvuku a oba verze jsou v podstatě jen dvoubarevná (například černobílá). Nutno však přiznat, že zpracovanost a detailnost této grafiky je vynikající, stejně tak jako obrovská rozmanitost a pestrost živočichů, bytostí a strojů, s nimiž se zde setkáte. Jsou zde rozsáhlá podmořská města námořní a druhů - opevněná, páteř za všech hlavních světů dít, města krytá stoky, města podmořských laberintů, města avy a podmořských kopek. A všude na vás pář slavy hlavně, střelby!

vrače samonaváděcích a chytrých raket, které vás pronásledují do všech míst, protivám vypracovaná bojová pravidla - ve tvaru obrněných rytířů všelijakých bojových robot, magičů, tanků, draků, medúz, u hladiny se poznášejí zorné miny objevují se labyrinty zářících neprostupné stěny a dusilky a píšťalky dalších divot, mnozí konec každého úrovně PETA, pořádnou potvory, které jsou opravdu vždy krásně vykreslená a má, často ohrožený silný bod, který mus te objevit pro jejich zničení a postup do dalšího úrovně.

X-OUT má však i značně širší pole boje. Obrazovka se neposouvá jen vpravo doleva, ale podle pohybu vaší ponorky se posouvá nahoru i dolů, kde se pak objeví, rozsáhlé části podmořských měst, naba námořní hladina, či skalnatý povrch podmořských jeskven. Takto rozšířené pole akce je opravdu přínosom a spolu s velmi rozmanitou výzbrojí a různými bojovými satelity to zcela a činí z X-OUT velmi dohrou střeláčku i přes nedostatek zvuku a barvy. Je zde opravdu na čem se vyřadit a když to celé zvládnete, poměnou vám bude hezký a barevný (!) ozdravek s poděkováním zastelečný boj!

To je vše, co vám o X-OUT řeknu, pokud vás to "nalákalo" a chcete se pustit do těžkého boje, sežeňte si tuto hru, což všem fanouškům našim a všem joysticků opravdu více doporučuji!



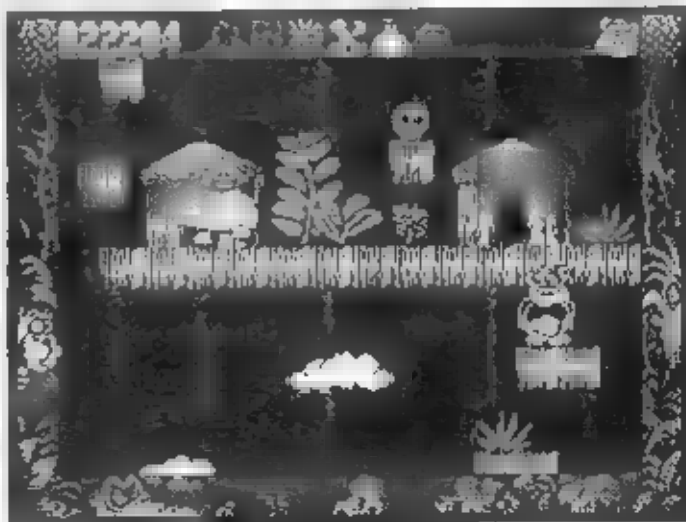


Hrdina hry se nám proměnil ve statnou opici a připtomělým výrazem obličeje, která vás zavede do bujné džungle s množstvím mohutných stromů, visících lián, kapradin a hromady místního zvířectva.

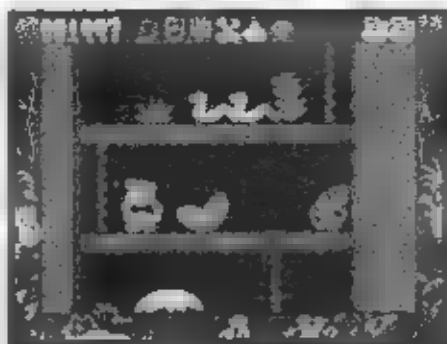
Tato hra patří k dalším produktům firmy CODE MASTERS a pro tuto firmu ji programoval MARTYN HARTLEY, od něž pochází i hra BIG NOSE'S AMERICAN ADVENTURE. Po prvých pár sekundách od startu hry to bezpečně poznáte podle stylu grafiky, znáte-li hru BIG NOSE. Autor zde opět vyrobil nenáročnou, ale dobře provedenou "platform game" - plošinovou skákačskou hru s vertikálním posuvem obrazovky nahoru. Hrdina hry ■ nám promění ve statnou opici s připtomělým výrazem obličeje, která vás zavede do bujné džungle s množstvím mohutných stromů, visících lián, kapradin a hromady místního zvířectva.

nebo na dalších místech. Přitom nesmíte žádný vynechat, nebo je sebrat v nesprávném pořadí. Po té, co každý předmět seberete, jeho kresba ■ na horním okraji obrazovky začne blikat, takže máte dobrý přehled o tom, co je dalšího na řadě. Pokud něco vynecháte a chcete sebrat další předmět, přijdete o život!

Postup nahoru však nebude tak



musíte ve vymezeném čase 20-ti sekund skákat nahoru po plošinách ■ sebrat co nejvíce diamantů, za něž jsou



Co ■ cílem hry? Nic jednoduššího - vždy ■ musíte s opicí dostat až na samý vrchol každého levelu a cestou posbírat všechny vyznačené předměty, které vidíte vždy na horním okraji obrazovky. V 1 LEVELU to ■ náhrdelník, štít, rostlina, kosti, lůžko a velký diamant. Všechny tyto předměty jsou rozmístěny ■ různých větvích a lících v džungli,

CODE MASTERS 1991

TARZAN GOES APE

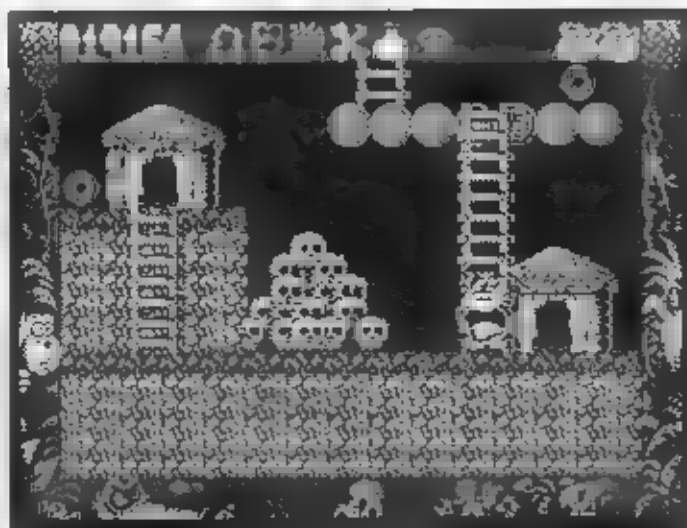
snadný, jak se zdá. Přeskokování po lících a větvích, nebo šplhání po liánách celkem jde, musíte si však vždy předem "vyčistit cestu" ■ nepřijemných protivníků, kteří se vyskytují nad vámi ve větvích - od hadů, krokodýlů, nosorožce (!) aid. Ve výšce a správné natočení ■

ně hodně seru kokosových ořechů a je to! Házet lze i při šplhu po liáně! ■ zdolání části džungle se náš opičák dostane výšce po větvích až do opičích ráje, kde létají sympatičtí, leč na dotek smrtící anděličci. Teprve až projdete opět celé toto nebe, spatříte náhle poslední prémii 1 LEVELU - velký diamant.

Po sebrání diamantu se začne mezihra, kde

samozejmě body navíc. Teprve pak ■ objeví náš opičák ■ startu 2 LEVELU hry. Tato druhá část se odehrává v indiánské vesnici, kde ■ kromě indiánů a čelenkam, nosorožce, opět nebezpečných andělů lze sekat i s jinými nebezpečnými předměty. Seberete-li například jeden druh lebky, obrátí se vám ovládání, jiný druh lebky vám pak přivodí náhlou smrt. Opět zde musíte postupovat stále nahoru a sbírat prémiové předměty, ■ ■ poslední diamant. Další mezihra a sbírání diamantů ■ čas vás dělí už od svého LEVELU. Zde začnete opět s jinou grafikou - je zde jakýsi druh kamenných paláců a plošin a opět směřujete nahoru k opičímu nebi... Kouk LEVELU tato hra má nevím a pokud budete trpěliví a obratní, jistě si to ověřte rádi sami.

Ještě pár poznámek ■ konec. Před startem hry ■ můžete zvolit start hry v mnohobarevném režimu, nebo monochromatickém. Není však nutno vypínat barvy, hra je i tak dosti přehledná. Po ztrátě všech 3 životů si vložíte své jméno a program ■ vás ještě zeptá, zda jste kluk (DUDE), nebo holka (LADY) a podle toho vám ke jménu v tabulce nejlepších přidá správný obrázek.

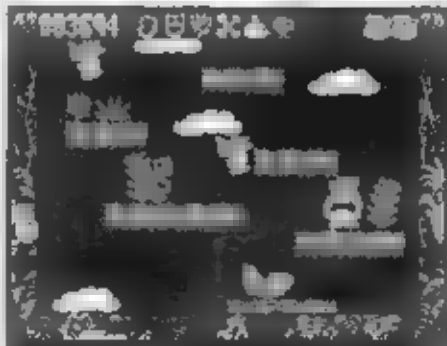




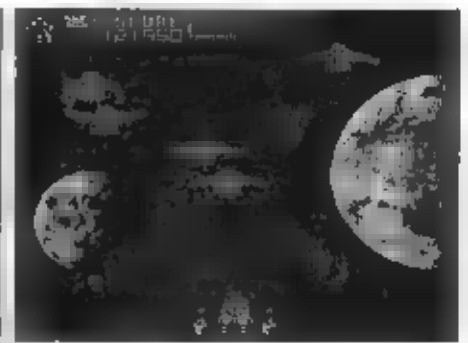
TARZAN GOES APE je nenáročná hra, vhodná i pro začátečníky. Pokud se však chcete dostat do 3. levelu, musíte především prokázat dost zručnosti. Grafika je na solidní úrovni, posuv obrazovky je plynulý, barevnost hrací plochy rovněž postačuje a působí sympaticky. Není to žádný trhák ani geniální nápad, ale

solidně provedená platform game. Pokud je máte rádi, zahřejte si tuto hru. Zvuky pro AY-3-8912 v festované verzi hry nebyly.

- Petr -



Autory musím pochválit za hudbu a zvuky pro AY-3-8912, které jsou i ve verzi pro 48 kB počítače a jsou velmi dobré.



obrazovky.

Podarí-li se vás sestřelit první vlnu nepřátel, napis **WEL DONE WAVE TWO**, vám signalizuje, že začíná druhá vlna útoku nepřátel, kteří se v nové formaci objeví opět v počtu 12 na obrazovce. Zlikvidujete-li i tuhle skupinu, objeví se text **BEWARE OF KILLING EGGS** a následuje první ze dvou bojů se smrtícími vejci ptáka **MEGA PHOENIXE**. Formace vajec se bleskurychle přesouva z jedné strany obrazovky na druhou a pokud zaváháte a některé hned nesestřelíte, skořápky prasknou a začnou se z nich kiubat kosmičtí ptáci. Rychle se je snažte sestřelit, anebo jim alespoň ustříteíl křídla, jinak po vás rovněž začnou pálit své jedovaté střely.

Podarí-li se vám nakonec postřelit, spatříte text **BEWARE OF MEGA PHOENIX** a objeví se sam hlavní hrdina, kosmičtý pták **MEGA PHOENIX** v celé své kráse - obrovská kvovavá létací potvora, která začne divoce poletovat okolo vás a shazovat na vás svá kosmičká vejce. Snažte se co nejčastěji zasáhnout **MEGA PHOENIXE** jeho vejce. Zbývající energii **MEGA PHOENIXE** ukazuje indikátor **MEGA** (nahole obrazovky). Pozor však na skořápky vajec, které dopadnou až na zem! Pokud jim neuhnete dostatečně daleko do boku, mohou svým zásahem zničit vaši loď!

Pokud šťastně zničíte i tuhle potvoru, odměnou vám bude to, že z ní vypadne kulatý váleček s napsím **POW**, který musíte zachytit! Pokud se tak stane, získáte zesílený laser, který nyní bude vystřelovat široký paprsek, což bude opravdu dobrá věc. Dajte však pozor na to, aby vás těsně před tím nezasáhla skořápka vejce - pak váleček nezískáte! Dále vás už vás čeká jen souboj s mateřskou kosmičkou lodí nepřátel - **PHOENIX SHIP**. Obrovská ocelová potvora rozdílných tvarů se objeví na obrazovce, doprovázena rojem svých kosmičtých lodí. V dolní části této mateřské lodi se vlní široký pruh ochranného energetického pole, které musíte prostřelit v celé jeho šířce. Mateřská loď přitom stále sestupuje níže a níže, občas také střih, nebo posílá své malé lodě do útoku na vás. Během této akce nosmíte být zasaženi, jinak se loď vrátí opět nahoru a opraveným energetickým polem a začínáte znovu! Budete-li obratní a podaří-li se vám nakonec zničit mateřskou loď **PHOENIX SHIP**, ukončíte jste šťastně **LEVEL 1** a můžete začít



Všem jistě známá španělská firma **DYNAMIC** vydala v 1991 roce hru, která starým majitelům **Spectrum** okamžitě připomene hru **PHOENIX**, kterou v 1983 vydala firma **MEGADODO**. Na obranu firmy **DYNAMIC** však musím uvést, že nová verze **MEGA PHOENIX** je dost zmodernizovaná, grafika je podstatně dokonalejší a navíc přibyla i docela kvalitní úvodní hudba a zvuky ve hře pro obvod **AY-3-8912** (**MELODIK.BEST**).

Jste-li náhodou novými majiteli **Didaktiku Kompaktu**, nebo snad **Spectra**, sdělím vám, o co tedy ve hře **MEGA PHOENIX** běží. Při startu a navolení ovládní se před vámi objeví kosmičtý prostor se dvěma planetami a hvězdami posetým nebem. V dolní části obrazovky se pohybuje vámi ovládaná kosmičká loď s

laserovým dělem. V horní části obrazovky se pak objeví 12 nepřátelských kosmičtých lodí, seskupených do útočné formace a pohyblivých se pravidelně zleva doprava a zpět. Občas se některá spustí sřemhlavým letem dolů a zaútočí na váš kosmičtý koráb a pokud rychle neuhnete, nebo ji nesestřelíte, zničí ona vás. Pokud spustíte palbu, tak se váš laserový kanon působivě pohybuje. V případě velkého nebezpečí můžete použít svůj ochranný štít, které se zabíra delnovým tlačítkem **SHIELD** a po určitou dobu způsobí nezranitelnost vaší kosmičké lodi, která však zůstane stát na jednom místě. Pro opětovné použití ochranného štítu musíte vyčkat, než se v něm nahromadí opět energie, což vám signalizuje sloupcový ukazatel **SHIELD** ve středu horního okraje





verzi pro 48 kB počítače a jsou velmi dobré. Hraje zde uvodní hudba před hrou a volitelně dokonce i ve hře. Během hry lze slyšet mnoho dalších různých zvuků, které působí dobrým dojmem a přispívají k lepšímu vyznění celé hry. Holdujete-li tedy takový počítač s náročným softwarem, jako MEGA PHOENIX budete určitě s touto hrou spokojeni!

- Petr -

znovu obtížnější LEVEL 2, který bude probíhat stejně, jako celý LEVEL 1, jen nepřítelé budou o něco útočnější.

V dalších levelech hry, vždy v momentu, kdy zničíte ptáka MEGA PHOENIXE a seberete padající váleček, obdržíte znovu další posílení vašich laserových zbraní. Nejprve dva malé boční lasery, které se později změny ve větší a nakonec v mohutné dva boční lasery se širokými paprsky. Z jedné strany je to výhoda, protože snadněji zasáhnete cíle, avšak i vaše kosmická loď je mnohem větší a snadněji ji lze zasáhnout, takže se budete muset dost snažit, abyste celý boj ve zdraví přežili. Jinak dobrá rada - raději stále držte FIRE a manévrujte s kosmickou lodí. Neustále mačkání FIRE není tak účinné a navíc je dost unavivé.

Co tedy říci na závěr - MEGA PHOENIX touto inovací skutečně získal na hodnotě. Grafika je tomuto typu her postačující, je dokonce vícebarevná, animace všech objektů a kosmických lodí je kvalitní a zasa se, že zde nejsou žádné viditelné problémy, až na vcelku dosti jednoduchou starou myšlenku a opakuji se děj. Pochválit však autory musím za hudbu a zvuky pro AY-3-8912, které jsou i ve



Vyžaduje cvik, zručnost i trochu přemýšlení a technické provedení rovněž uspokojí většinu z vás, protože nemá větší nedostatky.

AFRICAN TRAIL SIMULATOR

POSITIVE 1991

Už titulní obrazovka se silným motocyklem nám napovídá, že AFRICAN TRAIL SIMULATOR je program, snažící se simulovat motocyklové závody na těžkém africkém terénu. Toto další dílo španělských autorů nabízí firma POSITIVE od roku 1991. Takže se podíváme na to, co nám tento program může nabídnout.

Po nahrání hry se ozve dokonce jednoduchá melodie pro obvod AY-3-8912 (MELODIK, BEST aj.) a před vámi se objeví zajisté velmi oblíbenou manou se španělskými texty. Nabízi vám tyto možnosti:

- 1 - PRACTICA - nácvik jízdy a ovládní motocyklu
- 2 - MAQUINA - výběr motocyklu
- 3 - CONTRINCANTE - výběr vašeho protivníka
- 4 - EQUIPO - výběr vybavení na cestu
- 5 - CARRERA - start vlastního závodu
- 6 - REDEFINE - volba ovládní

REDEFINE - VOLBA OVLÁDÁNÍ

Nejprve doporučuji zvolit si volbu 6 REDEFINE a navolit joystick nebo klávesnici JOYSTICK SÍTA. S znamená SI a no. Další tlačítka jsou DISPARO - FIRE ARRIBA - nahoru ABAJO - dolů, IZQUIERDA - vlevo, DERECHA - vpravo, ABORT - ukončení hry.



PRACTICAR - NÁCVIK JÍZDY

Tato volba vám umožní seznámit se s tím, jak vůbec vlastní hra bude vypadat, jak se řídí motocykl a jaké jsou možné nastavení a nebezpečí během jízdy. Zpět z tohoto tréninku se dostanete stiskem volitelného tlačítka ABORT.

MAQUINA - VOLBA MOTOCYKLU

Tato volba vám umožní vybrat si pro závod jezdce ze tří motocyklů, jejichž kresby se vám představí s příslušným popisem: DERBI 50 SAVANNAH - velice rychlostí 100 km/hod, consumo (spotřeba) 5 litrů, depozito (zásoba paliva) 4 litry APRILIA 125 TAREG RALLY - rychlost 150 km/hod, spotřeba 7 litrů, zásoba paliva 57 litrů KAWASAKI 650 TENGAJ - rychlost 180 km/hod, spotřeba 8 litrů, zásoba paliva 85 litrů Ovládání rychlosti a režimů motocyklu vyšší kategorie bude jistě obtížnější a je na vás, abyste si v praxi zjistili příslušné rozdíly v řízení každého ze tří motocyklů

CONTRINCANTE VOLBA PROTIVNÍKA

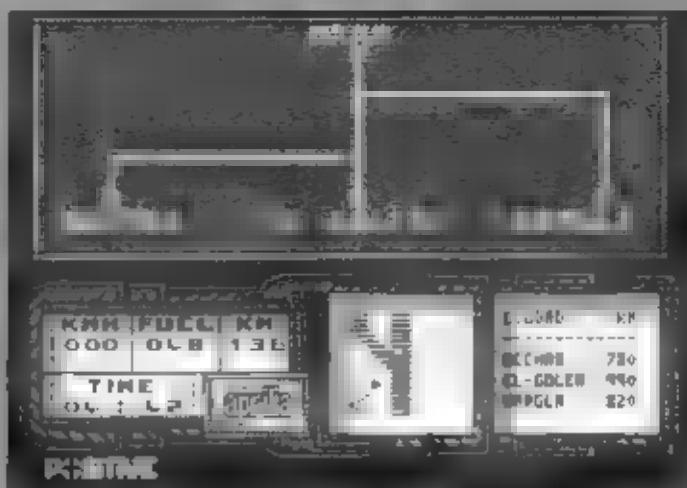
Po této volbě se vám představí portréty 5-ti závodníků, z nichž jeden může být v závodě vaším soupeřem. Navoďte si jeřonko z nich a stlačte FIRE. Vašimi soupeři v závodě mohou být: NICE WOM - žena, švédka, držá 3 trofejí, stupeň nebezpečnosti 5 JACK TRIPPER - angličan, velmi zručný, stupeň nebezpečnosti 6 MAMOLO PEREZ - španěl, velmi zkušený, stupeň nebezpečnosti 7 SPEEDY JOE - američan, velmi rychlý, stupeň nebezpečnosti 9

MAC MUTANT - venušán (1), jezdec sebevrah, stupeň nebezpečnosti 10

EQUIPO - VYBAVENÍ

Na trase závodu si sebou můžete vzít některé z těchto věcí, jejichž obrázky uvidíte na obrazovce. Nastavte na příslušný obrázek pohybivý kurzor a stlačte FIRE. FUEL EXTRA - páneň navíc BOTIQUIN - příruční lékařnička

ARMA LETAL - pistole BRUJULA ELÉCTRÓNICA - elektronický kompas



MAPA - mapa trasy závodu

PRÍSTROJOVÝ PANEL

V jeho levé části jsou ukazatel rychlosti (KMH), množství paliva v nádrži (FUEL), úroveň kilometry (KMH) a čas jízdy (TIME). Ve střední části je velký displej, na němž se během závodu vykresluje trasa závodu a její odbočky. Zároveň se po trase posouvá pohybivý býr, ale dost malý, což by vám mohlo být vadou, pokud byste se snažili sledovat

tlačítka vlevo - vpravo musíte udržovat motocykl na správné trase a zároveň vždy správně odbočit

V pravé části panelu je další displej, na němž se vypisují zprávy o jednotlivých etapách a o vzdálenostech mezi jednotlivými městy na trase závodu

Kromě toho, pokud motocykl stojí, po stisku FIRE se v horní části obrazovky objeví (ale ne vždy) mapa trasy každé etapy s odbočkami a názvy měst, stávků, inahofel a cizích etap (dolej) každá etapa má přitom až tři kilová města. Zároveň se v dolním pravém displeji objeví vzdálenost od startu do každého ze tří cílů etapy.

PRŮBĚH VLASTNÍHO ZÁVODU

A je tu start závodu! Objeví se boční pohled na profil trasy a váš jezdec na motocyklu. Motocykl se mírně pohupuje a vy vidíte odpočítávaní posledních sekund, zbývajících do startu závodu. Displej vám ukáže, kolik je maximální povolený čas na projetí 1 etapy. Na obzoru jsou vzdálené hory, občas proletí doprovodný vrtulník. Bost, pět, čtyři... nula, start! Vyrazíme vpřed... Tlačítkem "nahoru" přidáte plyn, za koly se objeví zvířeny prach a náš stroj vyrazí rychle kupředu. Zpočátku budete asi často navarovat, než přijdete na správnou techniku řízení motocyklu při sjezdu z kopce a při přezdížení terenních nerovností a hrbolů na trase. Řeknu vám jen, že vše se dá správným tréninkem zvládnout a musíte se naučit ve správných okamžicích vždy zvedat přední kolo motocyklu a jen chvíli jet, po zadním kole! Zvednutí předního kola nastává, pokud během jízdy stlačíte a držíte FIRE. Dbejte na to, abyste při sjezdu z kopce měli přední kolo spíše zvednuto, stejně tak při





zájezdu na kopceček (nebo terenní ne rovinnosti, pokud jedete vyšší rychlostí). Vyjede-li z PRS, nebo jedete příliš rychle a navazujete, motocykl nájezdem se převrátí a chvíli trvá, než se zase sám zvedne a pokračuje v závodě - čím ztratíte neprospěšné čas. Nemusíte tedy počítat s tím, že na jízdu plyn časem ušetříte, je dost velká a spíše vám může dojet palivo. Rozmyslete si taky a výška úhajtě, které předměty je dobré si vzít sebou, na trasu závodu a jak se to projevuje, pokud si vezmete palivo, sifon můžete za jízdy pod tlaku FIRE + směrová. Během závodu taky nemůžete být v neprospěšné pozici s motocyklem na zemi. Počet pádů je omezený a přestože v průběhu závodu pomůže. Po větším množství pádů však uvidíte hlášení, že stačí už změnit a skončit jste v nemocnici.

Během jízdy můžete dozor na zatáčky odhočky trasy a na to abyste navv, přímá sifon, jinak nastane nebezpečný pád. Sledujte čas závodu, ar nepřijedete pozdě a taky počet objezdů na kilometru. Po každém zastavení stiskem FIRE vyvoláte mapu a zjistíte vzdálenosti do cíle etapy. Pokud vám vyštáří benzín a dojedete do některého z cílů etapy, objeví se po dojetí závodu úvodní menu se šestí volbami. Můžete si znovu navolit potřebné věci a pokračovat do další etapy závodu. Ve druhé etapě následuje jízda v poušti, kde ne sou vyznačeny silnice a střední díselet proče žádná naukažuje, jakže budete muset přijít na to, jak se dostat správně do cíle. Pomáhe vám však i svy přístroje a zkušenosti, jak využít jeho informac, pro dodry, ar správně se dostanete, jinak se z hladem dovezete. Ještě dostanete na závodu pro vás končí. Takže se můžete stát, že na hřišti donášíte svého soupeře na motocyklu a budete muset přijít na to, jak to předejít.

ZPRÁVY ZE ZÁVODU

Na pravém displeji můžete během jízdy číst mapu, která také zprávy.

TIEMPO PARA FINALIZAR

časová informace etapy.

DESÍO HACIA WARGLA

odhadná směrnice na místo WARGLA.

EL BOTIQUIN TE PERMITA CONTINUAR

reklamníka i dovozet dále.

PERDIDO EN EL DESIERTO - ztratil jste se v poušti.

HOSTILIDAD PROXIMA - nebezpečná vzdálenost dalšího jezdce.

NO ESTAS ORIENTADO - špatná orientace v terenu.

UNA CAIDA HAS SERA FATAL - další pád bude už pro vás tragický.

CAIDA - pád z motocyklu.

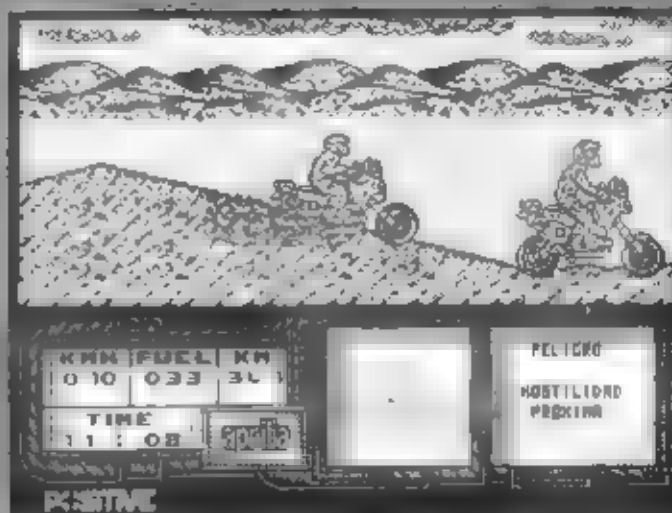
PELIGRO - nebezpečí.

DESTINO - cíl.

CIUDAD - město.

ZHOONOCENI

Hra AFRICAN TRAIL SIMULATOR patří k těm, které by mohly zaujmout větší část mapletu didaktik. Hra srovnatelná s špičkovou grafikou, s vysoce kvalitními aiv, a jma, která tak, že si vás se započítá, začne být. Vyžaduje ovč značné množství paměti, šta a technické provedení rovněž uspokojivé. Hra z vás přinejmenším dostane všechny ponyty, motocykly a řidiče píseti přirozeně, stejně tak je dobře i jeho řízení.



Hra podporuje i hudební doprovod AY 3-8912 (zvuky, hudba, řazení pádů a další zvuky). Máte-li rádi motocyklové hry, rozhodně si AFRICAN TRAIL SIMULATOR zahrajte!

Petr

AFRICAN TRAILS SIMULATOR

POSITIVE 1991

DIDAKTIK

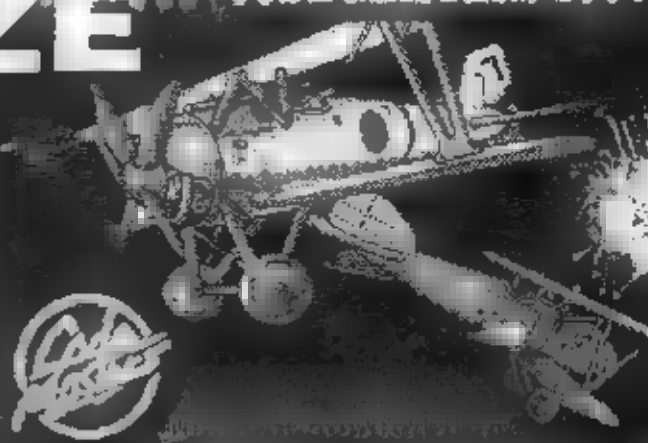


KAMIKAZE

CODE MASTERS 1990

Když jsem si poprvé nahrál tuto hru, vydanou opět firmou CODE MASTERS v 1990 roce, příjemně mě překvapila nádobná titulní obrazovka, na níž jsou zobrazeny dva historické dvojplášňky v souboji. Autor této obrazovky opravdu zasloužil pochvalu. Takto příjemně nařaděn, byl jsem plně očekáván, jaká se to hra se skrývá pod slibným názvem KAMIKAZE (sebevrah). Začátek vypadal docela slibně - objevilo se letiště s velkou budovou

velitelství, na jejíž střeše v divokém větru vlála vlajka. Po povelu SCHAMBLE z budovy vyběhl mřavý pilot a ostřešit utíkal do svého dvouplášňku, který stál opodál. Naskočil dovnitř,





motor se rozběhl a... a zbytek už byl na mně. Po stisku směru "nahoru" letadélko vyrazilo hbitě k obloze. Jen tak tak jsem se vyhnul dalšímu, kupodivu zjevně tryskovému letadlu, které vyrazilo nečekaně zleva proti mně (asi nepřítelova tajná zbraň), bohužel to další letadlo využilo mého překvapení, parádně mě "sejmulo" a moje stíhačka si to sama zamilovala špičkou k zemi, aby z ní vzápětí zbyly jen trosky...

Ahaaa... říkám si, tak takhle je to! Náležitě nažhaven do boje s okřídlenými vzdušnými piráty startuji znovu a už si



dávám větší pozor. Zkouším manévrovat a zjišťuji, že letadélko docela dobře reaguje na rychlé změny výšky a směru letu, dovede zpomalovat a zrychlovat a přesouvat se tak k levému, nebo pravému okraji obrazovky a dokonce lze na současném stisku FIRE a směru změnit směr letu a letět zpět (změní se i směr posuvu obrazovky). Po čase však stejně opět klesám k zemi... Navzdávám se a znovu mířím k obloze (přece tím tenthle popis neukončím!) odhodlám, zjistu další skutečnosti.

Konečně padá několik padouchů v plamenech k zemi a já se dostávám nad nová a nepoznaná území nepřítelů. Dole se dokonce mihi pořádný tank a začal po mém letadélku drze střílet! Ale jak na něj? Odpověď mi dala vzápětí má úspěšná bojová akce. Veselé si kolem mně prolétel dvojplošník - zjevně přetížený ohromnou bombou, která mu visela pod trupem. Tu jsem objevil nápis GET THE BOMB (seber bombu). Má vytrénovaná ruka s prstem na spoušti ne rychle poslala k zemi a chudák bomba padala osamocené... Rychle otočím

letoun taky dolů, zachytím bombu a... už ji mám upevněnou na svém dvojplošníku! Pak v do ní části obrazovky se objeví další pově - KAMIKAZE PRISON (bombarduj vězení) - takže žádný tank, nutno zničit vězení, v němž nepřítel drží zajatce. A protože jste KAMIKAZE, nebudete provádět žádné shazování bomb na vězení, nýbrž se od vás očekává s celým letounem a svojí osobou prásknete s bombou do budovy vězení, která je označena velkou bíloucí šipkou!

A sješel! Po provedeném střemhlavém pádu na vězení se můj letounek opět objevil na zemi a vězení, z něhož letounu vyběhlo několik postaviček. Text RETURN TO BASE (vrať se na základnu) a blížící se střelící tank mi napověděl, že bude vhodné, co nejrychleji odstartovat, což se taky po stisku "nahoru" podařilo a já zamířil celý šťastný opět k domovu... Nakonec se mi podařilo opravdu přistát na mateřské základně, osvobození zajatci z mého dvojplošníku spokojeně vyběhli do budovy a já mohl začít pinit další úkol...

V další úrovni hry je to obdobné, opět zničíte vězení "ukradenou" bombou a zachraňujete zajatce, vše je ale o něco obtížnější. Objevují se parašutisté (na dotek nebezpeční), kterým lze usířet padák a oni pak hezky padají k zemi... bohužel moc rychle. Po zemi jezdí kromě tanků i motocykly, později objeví nějaké šileně rychlé UFO a bůhví co ještě. Tank i motocykly lze ale sestřelit v nízkém letu a země z palubního kanónu! Těm kteří budou chtít taky zkusit, doporučuji

držet FIRE stále zmáčknuté, spíše se pak jen manévrováním ubráníte před množstvím letadel.

Závěrečné slovo - no nevím, hra vypadá celkem sympaticky, dár je jednoduchý, úkol je jasný, horší je to ale s hrátelností. Hra je asi až příliš obtížná, každý pouhý dotek budovy a cizího letadla končí havárií a musel jsem moc trénovat, abych uhrál alespoň tohle. Grafika je přiměřená, rovněž něco barev, není to celkem tak špatné, ale mohlo by to být přece jen lepší! Kdo má zájem, může zahrát KAMIKAZE! Zvuky pro AY-3-8912 v testované verzi hry nebyly.

- Petr -

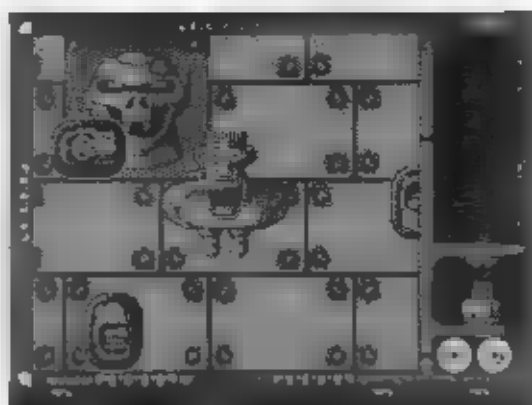


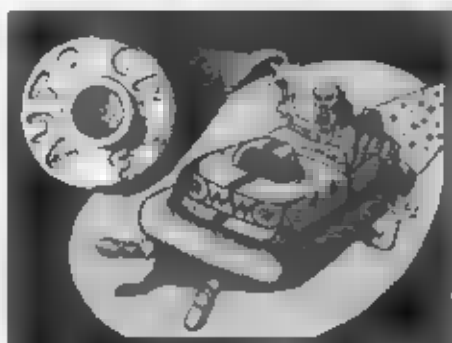
A tak jako u skutečné jízdy na autodromu i zde jde o to, abychom auto, v němž jede náš protivník, dohnali a pak do něho pořádně vrazili.

DIABOLICO SOFTWARE 1991

AUTO CRAS

Tohle díky méně známé španělské firmě asi každého, kdo si je nahraje do počítače, poněkud svým námětem překvapí. Žádní zelení mužíci z kosmu, žádné kosmické lodě, ani střelba na opevněná vojska, žádné bludiště, ani adventura... Námětem této hry je činnost, kterou jistě mnozí z vás rádi provozují, pokud k ní mají příležitost - jedná se o jízdu autičky na autodromu. A tak jako u skutečné jízdy na autodromu i zde jde o to, abychom auto, v němž jede náš protivník, dohnali a pak do něho pořádně vrazili. Pokud se to stalo někomu z vás, víte, že laková povedená srážka člověkem pořá-





né otřese a někdy máte co dělat, abyste nevypadli z autíčka ven.

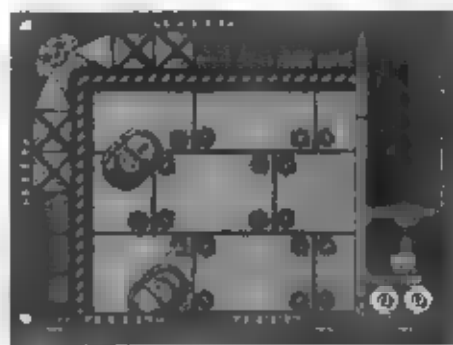
Na a přesně to bude vaším cílem ve hře AUTO CRAS. Po ploše zhruba čtvercového autodromu jezdí dva řidiči - vy a váš protivník. Na ploše stojí několik prázdných autíček, které později můžete využít. Dvěma tlačítky, nebo joystickem ovládáte směr jízdy vozidla, které se vždy samo rozjíždí a zvyšuje rychlost. Musíte vyhledat vozidlo protivníka a vrazit do jeho vozu z určitého směru. Pokud to provedete dobře, uvidíte, jak váš protivník vyletí z autíčka vysoko nahoru až "k obloze" a vy na obrazovce uvidíte jeho vyděšenou obličej. Pokud do vás vrazí váš protivník, uvidíte ve stejném "kosmickém letu" sami sebe.

Po tomto "výletu" se obrazovka přesune k okraji autodromu, kde uvidíte stát postavku. To jste vy - stačí stáčet příslušné tlačítko, které si volíte na začátku hry (MAR-CHA-chůze) a postavka vyskočí na plochu autodromu, kde jí lidče tak, aby vstoupila do některého z volných autíček na ploše. Další tlačítkem (PARAR) můžete chůzi postavky v případě potřeby zastavit. Nastoupíte tedy do auta a pokračujete ve své snaze vyrazit protivníka z autíčka ven. Ale

pozor! Budete-li během nastupování do prázdného auta neopatrní a protivník vás na ploše autodromu dohání a přejede, udělá z vás elegantní "písku" a máte o život méně! Takže si tam moc dlouho nevykračujte a rychle nastupte. Tlačítkem pro ovtědání chůze lze jinak taky v případě potřeby použít i k zastavení rozjetého auta a pak znovu k jeho rozjetí.

Na a to by tak v průběhu hry bylo asi všechno. Na bocích hrací plochy a dole je ještě několik důležitých ukazatelů. Vpravo jsou v okénku dva dlouhé sloupcevé ukazatele rychlosti vašeho a protivníkovy vozidla. Dole pod nimi a pod velkou maticí šroubu jsou na začátku hry dva kolečka, která označují, že můžete nastoupit ještě do dvou volných autíček, můžete tedy 3 krát vyletět ven z auta. Dole pod hrací plochou je pak nenápadné malé okénko, v kterém jsou na začátku hry tři tlusté čáry, označující počet vašich životů. Ty můžete ztratit již zmíněným způsobem, kdy váš protivník přejede va chvilí, kdy si vykračujete po ploše autodromu. Pokud přežijete první level, tak v dalších se setkáte ne s jedním, ale se dvěma a pak i se třemi auty s vašimi protivníky, což už asi bude moc na to, aby to kdokoliv přežil...

Co říci na závěr? AUTO CRAS má vskutku nevědní námět a napoprvé je to docela zábavná hra. Každého asi nejvíc potěší rozštěbený obličej protivníka, který vyletí z auta "až k nebi", nebo jeho rozplácnutá silueta, když se vám ho občas podaří přejet. Nezdá se mi však, že je tento námět natolik poutavý, že se k němu hře budete stále a stále vracet. Technické zpracování je na "standardní" španělské úrovni, s docela věrným grafickým zobrazením vozidel i kovové podlahy autodromu, auta mají dokonce i ten správný tvar s gumovými nárazníky. Grafika je sice většinou jen dvoubarevná, ale pohyby autíček jsou přirozené, včetně vzájemných nárazů. Hra dokonce podporuje i zvuky pro obvod AY-3-8912, ale pouze



vzájemné nárazy vozidel a nárazy do hranic, což je přece jen dost málo a i tak jejich kvalita je "nic moc". Pokud chcete zkusit, jak dlouho u hry AUTO CRAS vydržíte, sežeňte si ji!

- Petr -



FEUD je i přes své stáří zajímavá, nepřiliš složitá a hezky provedená hra. Na svou dobu má velice hezkou mnohobarevnou grafiku, bez atributových problémů, která velmi dobře ladí s celou hrou.

BULLDOG / MASTERTRONIC 1987

FEUD

U této starší hry, kterou programovala firma BULLDOG, bychom mohli začít přímo klasicky. Bylo, nebylo, za sedmero řekami a deseti horami žili dva bratři - LEARIC a LEANORIC. Jak už to v těchto dávných dobách bývalo, oba byli

čarodějové. Jednoho dne se rozhodli, že se utkají v souboji, který už konečně rozhodne, kdo z nich je mocnějším a lepším čarodějem. Z toho pramene i název hra FEUD - hádka, svár.

Na a to je chvíle, kdy začíná akce hry

FEUD. Hráč ovládá postavu LEARICA, počítač převezme řízení LEANORICA. Děj se odhrává v tajemné a hezky zobrazené krajině, kde se nejdříve trochu porozhlédnete. Jak ale vést souboj, říkáte si asi. Samozřejmě, že pomocí kouzel a různých zaklínadel, které si můžete vyrobit a pak je vrhnout na protivníka. Kde ale vzít ty kouzla? Stačí se však trochu probrat této tajemné krajině a budete-li se pečlivě dívat, objevíte jistě kouzelné rostliny a tajemné květy. Stačí je správně namíchat podle receptů v kouzelné knize a kouzlo je hotovo!

Po startu hry se LEARIC objeví a své chýše, před níž stojí velký kotlík. Vedle něj LEARICA je krajíně a pečlivě hledajte lfyptlivé květy a rostliny. Stačí přes ně přejít a jsou vaše! Jenže co jste to našli? Nebojte se, dozvíte se to z knihy kouzel, kterou vidíte otevířenou vlevo dole na obrazovce. Každé kouzlo pak (jeho název je v horní části knihy) je vytvořeno ze dvou magických rostlin. Názvy rostlin, které jsou pro vytvoření kouzla potřeba, najdete v dolní části knihy pod názvem kouzla. Najdete-li tedy "podezřelou"



rostlinu, která vypadá, jako když se třpytí a mění barvy, seberte jí!

Kouzelná kniha se otevírá na 11 stránce, kde je kouzlo, které tuto rostlinu používá. Název nalezené rostliny se na stránce knihy zvýrazní (zsvětlí). Nyní pro dokončení kouzla potřebujete najít i druhou magickou rostlinu, která je na 12. stránce. Nemusíte však hledat přesně tuto rostlinu, během putování 11 krajině najdete většinou nejdříve několik rostlin, které patří do různých kouzel, teprve později najdete od některého kouzla i druhou rostlinu. V jedné části krajiny je dokonce ohrazená zahrada, kde roste těchto magických rostlin větší počet, hledá ji však velmi nebezpečný zahradník a pokud nepoužijete určité kouzlo, těžko mu uniknete!

Pokud se vám tedy zvýrazní názvy obou rostlin v kouzelné knize, můžete zahájit druhou fázi výroby kouzla. Musíte se teď co nejrychleji vrátit 11 své chýši. A níž jste začali hru - zřejmě bude nutné kreslit si mapu krajiny. Postavte se vedle velkého kotle, který stojí venku před chýší a nastavte si stránky kouzelné knihy na kouzlo od něhož máte obě rostliny. Stlačte na chvíli FIRE a magické síly v kotli promění rostliny na fungující kouzlo. Jeho vznik poznáte z toho, 11 nyní se musí zvýraznit i název kouzla! Stane-li se to, můžete kouzlo používat.

V kouzelné knize si můžete hrstkovat a zjišťovat 11 tak, jaké rostliny už máte a co vám ještě pro vznik určitého kouzla chybí. Listování provedete, stlačíte-li FIRE a pak současně s ním i směr vlevo, nebo vpravo!

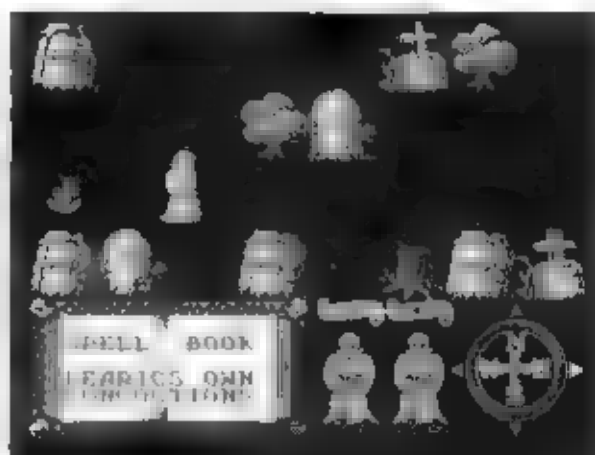
Váš bratr LEANORIC ovšem nesedí se založenými rukama a také sbírá rostliny a připravuje 11 kouzla ve svém kotli v svého domku v jiné části krajiny. Má-li už nějaké, rychle vás dohoní a ušlédí vám pár ohnivých koulí (FIREBALL), nebo do vás pustí blesk (LIGHTNING). Tím vám ovšem náležitě ubere životních 11, což poznáte z toho, že se vaše druhá postava dole na obrazovce, vedle kouzelné knihy, s kus propadne do země! Po několika dalších zásazích se propadnete celý do hlubin země a je po vás, takže nezbývá, než začít hru znovu. Budete se tedy muset nějak bránit, anebo LEANORICA předejít a zaútočit jako první.

Zakletí (kouzla) je celkem 12 - LIGHTNING, FIREBALL, HEAL, REVERSE, INVISIBLE, DOPPLEGANGER, FREEZE, SWIFT, ZOMBIE, SPRITES, PROTECT a TELEPORT. Zakletí (kouzla) mohou být buď útočná, která uберou vašemu protivníkovi životní sílu jako např. FIREBALL (ohnivý míč) a LIGHTNING (blesk), nebo kouzla obranná - např. PROTECT, které vás na čas ochrání před působením kouzel LEANORICA, anebo zase INVISIBLE vás 11 čas učiní neviditelným. Kouzlo FREEZE zase vašeho soupeře na čas znehybní - "zmrazí" a snadněj ho pak dále "zpracujete". Jsou ale i jiná, například velmi užitečné kouzlo TELEPORT vás i z dalekého místa přenesou zpět k chýši s kotlem. Kouzlo SWIFT zrychlí váš pohyb, což bude někdy přímo k nezaplacení a HEAL zase vyléčí vaše zranění a obnoví životní síly LEARICA. DOPPLEGANGER vykouzlí z vesničana dokonce vašeho dvojníka! No a SPRITES vyčaruje na obrazovce něco, co dovede LEANORICA velmi potrápiti - jen to vyzkoušejte! Zakletí ZOMBIE pak změní určitého vesničana na Zombi, který pak může pronásledovat LEANORICA.

K tomu, abyste snadno našli LEANORICA, slouží různé kompasu vpravo dole na obrazovce. Světlé špička kompasu vám vždy bude ukazovat směr na bratra. A ještě něco. Kouzla jako vždy, natraví věčně. Některé vydrží několik použití, jiná jen jedno. Proto zkoumejte a hledejte! Magické rostlinky rostou v krajině stále a vydáte-li 11 11 čas do stejných míst, můžete si natrhat další kousky a znovu vyrobit další kouzla.

Co říci 11 závěr? FEUD je i přes své stáří zajímavá, nepříliš složitá a hezky provedená hra. Na svou dobu má velice hezkou mnohobarevnou grafiku, bez atributových problémů, které velmi dobře ladí s celou hrou. Postavy LEARICA, LEANORICA, několika druhů vesničanů i všechny další objekty jsou velké, animace postav je velmi dobrá a pohyb přirozený. Krajina, v níž se soubor dvou bratrů odehrává není nijak nudná - ba právě naopak, velmi rozmanitá. Najdete zde rozličné druhy stromů, křovin, hřbitovy, vesnice s hezkými domky, polička, jezírka a zahrádky, dlouhé rovné stezky ohrazené kameny i místa, kde určitě zabloudíte v klikavých chodnicích zbořených zdí a rozvalin, dlouhou řeku i několik měst. Zaujal-li vás tento popis a máte-li možnost si hru někde sehnat, určité pH ní strávíte příjemné chvíle. Testovaná verze nemá žádné zvuky pro AY-3-8912.

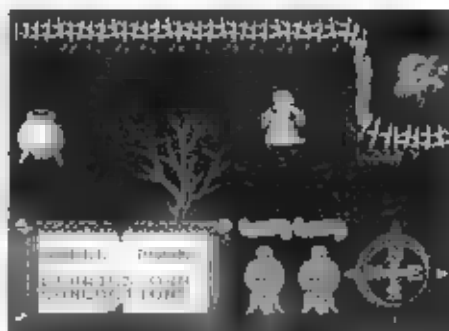
Majitelé SPECTER a DIDAKTIKÚ 11 asi budou muset nakreslit svou vlastní verzi mapy hry FEUD (jsou odlišné pro ATARI 800 a COMMODORE 64), kterou pak rádi ve FIFU uveřejníme, pokud nám ji někdo zašle. Předem však upozorňuji a to platí všeobecně pro každou mapu, kterou chcete zaslat do redakce, 11 zcela nevhodné jsou mapky, kreslené tužkou, průpiskami, používající nevýrazné a tenké čáry, mapky





miniaturní, s drobným tenkým písmem a ledabylými popisy a vysvětlivkami. Nic z toho se nedá použít, protože po překopírování v tiskárně důležité části takovéto mapy "zmizí", anebo jsou velmi nečitelné. Takováto mapa se pak v podstatě musí celá nakreslit znovu, což zabere nejméně několik hodin pečlivé práce...

- Petr -



MINIRECENZE 128K

NAVY SEAL 1,2

Táto hra je od Oceánu a samozrejme spracovaná podľa filmu. V roli príslušníka námornej pechoty Amerického námorníctva musíte preniknúť do prísne stráženého pásma a tam postupne vyhodíte do povetria budovu štábu, rádlostanicu, muničný sklad, vyslobodíte amerického veľvyslancu, ktorý je tam zadržávaný ako rukojemník a utečiate vrtuľníkom. Máte teda pred sebou ťažkú úlohu a jej úspech závisí len a len na vás!

Kým túto hru neuvídite na vlastné oči, neuviate čo je ešte možné! Hlavný hrdina behá, plazí sa, rúčuje po trámoch, šplhá po bedniach a keď je v ťužzi, tak sa zachyti trámom alebo výčenežku a elegantne sa prehupne do vyššieho poschodia. Takýchto bodov je oveľa viac, ale ich popis by zabral veľa miesta. Po splnení úlohy je samozrejmosťou gratulácia. Zvlášť doporučujem dohrať 5. diel Hostage, tá trocha námahy sa vám boľato vráti.

Odletíte vrtuľníkom priamo do druhej časti hry sa ocitnete na neznámom ostrove plnom arabov. Vašou úlohou je zničiť raketovú základňu, ktorá sa na ostrove nachádza. Splneniu úlohy stačí prestrelať cestu cez asi 10 miest, ktoré sú na mape označené (veľmi výrazne). Druhá časť hry nedosahuje ani z polovice kvalitu prvého dielu. To však nech každý posúdi sám behom dlhých nocí s Navy Seal!



ROBOCOP 2

Myslím, že neexistuje sinclairista, ktorý by nepoznal hru Robocop. Táto hra bola dlho najpredávanejšia v Anglicku a aj u nás má stále úspech. Ani druhý diel nezostáva pozadu, ale len pre 128K. Dej je

inšpirovaný filmom Robocop. Sympatický robot tu veľa bojuje s gangstermi, zlikviduje nádrže s drogou Nuke, lokalizuje Robocopa 2 a zničí ho. Behom tejto povznášajúcej výplne voľného času ešte spíne trénuje strelbu a v logickej časti zisťovať pravú podobu seba a svojej manželky. V prvej časti musí Robocop nájsť vchod do tajného laboratória na výrobu drog. Povie sa to ľahko, ale ťažšie urobiť. Musíte prejsť rozsiahle priestory, nájsť spínač, ktorý uvedie do prevádzky výťah a potom strieľať na množstvo nepriateľov, ktorí sa vás snažia zabíť (väčšinou sa im to podarí). Ak nájdete vchod do laboratória, nasleduje logická časť a potom tréning strelby. V druhom dieli ste sa ocitli v laboratóriu. Musíte sa pomocou háčkov dostať cez nádrže s kyselinou, vypuštíť jedu z nádrží v ďalšej časti laboratória (za dverami), vziať predmet, ktorý je na dne tejto nádrže a odísť východom. Opakuje sa logická a tréningová časť a potom už hurá do tretieho dielu. V treťom dieli Robocop zisťuje, že budova, do ktorej nič zlého netušíac vstúpil, je od podlahy po strechu zaplnená gangstermi, robotmi a inými vecami, ktoré chce z neho urobiť



"škô". Neostáva vám nič iné, len sa spoliehať na svoje reflexy. Na konci dielu vás čaká sám Robocop 2 a toho predsa nenecháte ujsť! Veľa šťastia. A keby ste nemohli spustiť výťah, vedzte, že ste nedoplnili správne číslo do rébusu!

Pomôcka: 2-7-6-8=2-4-6-8!

■ Kalivoda-MUF

VYROBCA	DIDAKTIK	NÁZOV HRY
HODNOTENIE GRAFIKY	●●●●●●●●	ROK UVEDENIA NA TRH
HODNOTENIE NÁPADU	●●●●●●●●	POČÍTAČ, NA KTOROM BOLA HRA TESTOVANÁ
HODNOTENIE ZVUKOVÉHO DOPROVODU	●●●●●●●●	POČET ZISKANÝCH BODOV (MAX. 10)
CELKOVÝ DOJEM A HRATELNOSŤ	●●●●●●●●	
HODNOTENIE HIER VO FIFE		



TERMINATOR

Keď George Lucas v roku 1975 založil v Kalifornii v San Rafael firmu zameranú na tvorbu špeciálnych efektov - Industrial Light & Magic, zrejme netušil, že táto firma vstúpi na veky do povedomia vychutnávačov dobrých filmov a svojou prácou na počítačoch položí jeden zo základných kameňov v združujúcom precíznom spracovaní filmových trikov - ako inak: pomocou počítačov ILM sa podpísalo na hlavných trikoch vo filme "Terminátor 2 Deň zúčtovania" v réžii Jamesa Camerona, ktorý už snáď videl každý v kine alebo na videu. Plynule sa meniaci super-robot T-1000, ktorý ako vraždiaci stroj prichádza z budúcnosti do roku 1994, aby zvládol neľútostný súboj s Arnoldom Schwarzeneggerom (terminátor T-400), je schopný zobrať na seba akúkoľvek podobu. Umožnil mu to počítačový proces nazývaný morfling, ktorý umožňuje animovať prechody medzi dvomi objektmi - tu matematicky modelovaným robotom a hercom Robertom Patrickom. Diváci sa nadchýnajú supertrkami a samozrejme aj dejom tohto megahitu, a tak nečudo, že počítačová hra s jeho námetom nedala na seba dlho čakať. A tak na obrazovkách počítačov znovu ožívajú obdivujúci terminatori. V úlohe kladného hrdinu



T-400 sa pokúsite zničiť svojho protivníka, ktorý prichádza do minulosti, aby zavraždil budúceho vođu povstania ľudí proti strojom v ďalekej a vôbec nie radostnej budúcnosti Zeme. Zvedliate pástné súboje s neustále sa meniacim T-1000, ktoré niekedy iba v inom prostredí. Pokúsite sa na motorke ujsť v náručí s mladým Johnom Connorom pred kamiónom riadeným opäť "fisickou", fisikôr v poličajnom aute unikáte pred vrtníkom. Hra nie je však iba typickou naháňачkou a štrielачkou, medzi dva levely sú tu vsunuté logické prvky, ktoré využívajú otrepanú myšlienku Loydovej šesťnástky - na štvorcovom poli 4 krát 4 políčka musíte správne poprísušovať kúsky obrázku a stihnúť zložiť ho v učenom čase. Najskôr poškodené prevody ovládania terminatorovej ruky a v druhom kofe časť jeho tvára. Bohužiaľ sekvenca s osobným súbojom tvárou v tvár T-1000 sa nudne opakuje a hra končí takmer neukratelným (bez cheatu) duelom pred taviacou pecou - rovnako ako vo filmovej predlohe, kde T-1000 končí svoju návštevu z budúcnosti. Autori hry pre vás pripravili niekoľko pekných, hoci krátkych digitalizovaných sekvencií priamo a filmu, ktoré podfarbené kvalitnou hudbou vytvorí pre hráčov dobrú atmosféru. Bohužiaľ to sú asi najväčšie klady programu, pretože inak je jednoznačné, že jeho autori ťažili len z veľkého úspechu svojho filmového vzoru.

-ip-



TERMINATOR 2

OCEAN 1991

AMIGA 500

●●●●●

●●●

●●●●●

●●●●●



ZÁSIELKOVÁ SLUŽBA

Ak si vyberiete z nasledujúcej ponuky nejaký tovar, stačí napísať na korešpondenčný listok jeho názov, objednávacie číslo, cenu a samozrejme vašu adresu. Tovar vám zašleme na dobierku. Ku každej zásielke účtujeme poštovné a balné. Na záver jedno dôležité upozornenie! Ceny, ktoré sú uvedené v cenníku na nasledujúcej strane sú platné do vydania nasledujúceho čísla. Svoje objednávky zasielajte na adresu:

FIFO, P.O. BOX 170, 960 01 ZVOLEN

MAJITELÉ HUDEBNÍCH MODULŮ "MELODIK" A "BEST" POZOR!

Firma L.S.O. (LUXUS SOFTWARE OSTRAVA) pro vás připravila nabídku mnoha hudebně grafických programů (tzv. hudební demo) nejlepších zahraničních a našich autorů! Všechny dosavadní "distributory" upozorňujeme, že L.S.O. se smluvně stal výhradním distributorem a prodejcem všech hudebních programů polských autorů, podepisujících se pseudonymy KAZ, ZIUTEK, MAT, RACKNE a MUAD'DIB, tvořících nyní skupinu ESI a dále členů polské skupiny PENTAGRAM (AGENT X, RAJSOFT a BZYK - autor známého SOUND TRACKERU). Z ČSFR jsou to například vynikající brněňští autoři QJETA, MATASOFT, TOM, ANIMATE a další. Doufáme, že tato první zcela legální a široká nabídka kvalitního software pro AY-3-8912 přispěje k většímu rozšíření tohoto výborného hudebního IO. Podrobnosti o nabídce (i ve verzi pro D-40) obdržíte na níže uvedené adrese a tyto programy bude možno zakoupit jak v redakci FIFA, tak v různých prodejnách se software pro SPECTRUM a DIDAKTIK (např. ve skalckém DIDAKTIK MARKETU).

L.S.O. Petr Lukáč, Komenského 65B, 708 00 Ostrava



Pro ZX Spectrum, Didaktiky
a SHARP MZ 700/800
různou odbornou literaturu,
návodky k programům, hrám,
časopisy a pod. si můžete
stále objednat na staré známé adrese:
Petr Jochec
756 05 Karolinka 280

Podrobný seznam "Momentálně nabízíme"
s cenami, způsobem a podmínkami dodání
a to případně i na Slovensko, pošleme
obratem každému z našich
vítkorunovou známku. neváhejte a napište!

Na váš zájem se již předem těší členové
Klubu výpočetní techniky
KAROLINKA

FILE MANAGER

**Universální program
pro obsluhu disketové
jednotky Didaktik - 40**

Visoft
ing. Jan Vician
U cihelny 875
Ostrava-Polanka
725 25



BBS

DISKETOVÝ KATALÓG

SHARP MZ-800

**Přední dodavatel software pro SHARP MZ-800
nabízí veliké množství dalších supernovinek
a hardwarových doplňků!**

Okamžitě získáte katalog s počítači na adresu:

405 02 06623

**ZAJISTÍME TAKÉ DISTRIBUCI PŮVODNÍHO SOFTWARE
SLOVENSKÝM A ČESKÝM AUTORŮMI!**



DIKATIK

Dikantik M
Obj. č. 001
Cena: 3190,- Kčs

Redukcia na joystick DM
Obj. č. 008
Popis vo File č. 14
Cena: 60,- Kčs

Spomalevoč programov
Obj. č. 009
Popis vo File č. 15
Cena: 198,- Kčs

Daterekordér Audiotek
Obj. č. 030
Popis vo File č. 18
Cena: 1340,- Kčs

ATARI

ATARI 800 XE
Obj. č. 093
4700 korún

Magazínová XC 12 - Turbo
pre ATARI 800XE
Obj. č. 094
1490 korún

Disket. jednotka XP 801
pre ATARI 800XE
Obj. č. 095
6880 korún

ATARI 520 STPM
512kB RAM, 720kB FD, myš
Obj. č. 096
13500 korún

ATARI 520 STPM
1 MB RAM, 720kB FD, myš
Obj. č. 097
14900 korún

ATARI 1040 STE
1 MB RAM, 720kB FD, myš
Obj. č. 098
18470 korún

PC Speed 5MHz - emulátor
PC pre ATARI
Obj. č. 101
3600 korún

AT Speed 3MHz - emulátor
PC pre ATARI
Obj. č. 102
6570 korún

AT ONCE 386SX
pre MEGA ST/STE
Obj. č. 103
16900 korún

Commodore

Commodore C64 II
Domáci mikropočítač s
výbornými grafickými
možnosťami.
Obj. č. 038
Cena: 4800,- Kčs

Daterekordér VC 1530
Vhodný pre Commodore
C64
Obj. č. 040
Cena: 1050,- Kčs

Floppy disk 5,25" VC1641
Disketová mechanika pre
Commodore C64
Obj. č. 041
Cena: 5300,- Kčs

Myš C 1251
pre C64/C128
Obj. č. 042
Cena: 1180,- Kčs

Ča. manuál pre C64
Obj. č. 043
Cena: 140,- Kčs

Commodore AMIGA 500
7 MHz, 512 kB RAM
Špičkový domáci 16-
bitový počítač. Vynikajúca
grafika, paleta 16 mil. farieb,
zároveň zvuk.
Obj. č. 044
Cena: 13 700,- Kčs

HF modulátor A 520
Umožňuje pripojenie Amigy
500 k bežným televíznym
príjmačom.
Obj. č. 045
Cena: 1050,- Kčs

AMIGA 500 PLUS
Obsahuje 1 MB RAM
Obj. č. 046
Cena: 15 900,- Kčs

AMIGA 600 7 MHz,
1 MB RAM
Obj. č. 047
Cena: 15 900,- Kčs

AMIGA 600
20 MHz Hardisk
Obj. č. 048
Cena: 21 800,- Kčs

MDM
Interface pre Amigu 500
Obj. č. 049
Cena: 720,- Kčs

CDTY 1 MB RAM
550 MB CD ROM
Obj. č. 050
Cena: 19 800,- Kčs

AMIGA CDTV
1 MB RAM, CD ROM, IR
CONTROL
Obj. č. 051
Cena: 27 200,- Kčs

A 501
Pridavná pamäť pre Amigu
500, 612 kB
Obj. č. 052
Cena: 1850,- Kčs

SOFTWARE DIKATIK

D48 Manager
Obj. č. 500
Popis vo File č. 14
Cena: 95,- Kčs

Komender 1
Obj. č. 510
Popis vo File č. 18
Cena: 200,- Kčs

ART Studio C64+Converse
Obj. č. 511
Popis vo File č. 18
Cena: 180,- Kčs

Weggie
Obj. č. 512
Popis vo File č. 18
Cena: 170,- Kčs

Info disketa L&O A
Obj. č. 513
Popis vo File č. 15
Cena: 80,- Kčs

Info disketa L&O B
Obj. č. 514
Popis vo File č. 15
Cena: 80,- Kčs

Info komplet L&O
Obj. č. 515
Popis vo File č. 15
Cena: 140,- Kčs

Info kazeta komplet L&O
Obj. č. 516
Popis vo File č. 15
Cena: 100,- Kčs

Kompressor
Obj. č. 517
Popis vo File č. 18
Cena: 130,- Kčs

B3 Manager
Obj. č. 518
Popis vo File č. 15
Cena: 80,- Kčs

ITEXT D40 Epson
Obj. č. 520
Popis vo File č. 15
Cena: 100,- Kčs

E-1 Manager
Obj. č. 521
Popis vo File č. 18
Cena: 180,- Kčs

E-1 Manager DEMO
Obj. č. 522
Popis vo File č. 15
Cena: 50,- Kčs

Hudobník AY
Obj. č. 524
Popis vo File č. 15
Cena: 100,- Kčs

Tetris D
Obj. č. 525
Popis vo File č. 14
Cena: 90,- Kčs

3D Tetris
Obj. č. 526
Popis vo File č. 16
Cena: 80,- Kčs

Turbo Integrodér
Obj. č. 527
Popis vo File č. 16
Cena: 90,- Kčs

6MM 06 Komplet
Obj. č. 528
Popis vo File č. 18
Cena: 100,- Kčs

OK-JUCTO
Obj. č. 529
Popis vo File č. 18
Cena: 280,- Kčs

Kompressor Turbo utility
Disketová verzia
Obj. č. 548
Cena: 50,- Kčs

Kalkulačka
Disketová verzia
Obj. č. 549
Cena: 60,- Kčs

GR-MZDY
Program na výpočet mzdy
Obj. č. 558
Cena: 280,- Kčs

FELAX
Disketový magazín pre počítač
SAM coupe
Obj. č. 590
Cena: 120,- Kčs

JOYSTICK

Joystick QS-120P
FLIGHT GRIP
Obj. č. 033
Cena: 290,- Kčs

Joystick QS-130P
PYTHON
Obj. č. 034
Cena: 350,- Kčs

Joystick QS-131
APACHE 1
Obj. č. 035
Cena: 290,- Kčs

Joystick QS-111A
s mikrospínačmi
Obj. č. 036
Cena: 330,- Kčs

Joystick SJ-120
JET-FIGHTER
Profí joystick
Obj. č. 037
Cena: 540,- Kčs

Joystick SJ-127
TOP STAR
Priehľadný s mikrospínačmi
Obj. č. 038
Cena: 780,- Kčs

Joystick Outoketel II
Obj. č. 025
Popis vo File č. 18
Cena: 250,- Kčs

Joystick Outoketel I
Obj. č. 031
Cena: 200,- Kčs

LITERATÚRA

Kľúčivo na programy
Návod na opravy profesio-
nálnych hier a crackovanie
programov.
Obj. č. 055
Cena: 50,- Kčs

Kľúčivo 2
Pokročilý návod na opravy
príručky
Obj. č. 056
Cena: 45,- Kčs

GEN81 - MON83
Podrobné popisy použitia

tychto programov s cvič-
nými príkladmi
Obj. č. 057
Cena: 50,- Kčs

Textové editory
Popisy ovládania prográ-
mov D-TEXT a Tassword.
Obj. č. 058
Cena: 45,- Kčs

ABC strojového kódu 1
Výuka strojového kódu pre
začiatkovníkov
Obj. č. 059
Cena: 45,- Kčs

Tip & Trick pre Dikantik
Tipy, ako si ušetriť prográ-
movanie na svojom počítači
Obj. č. 060
Cena: 45,- Kčs

DOPLNKY

Tlačiareň STAR LC 20
s ihličkovou tlačiarňou
Obj. č. 087
Cena: 7800,- Kčs

Tlačiareň EPSON LX 400
s ihličkovou tlačiarňou
Obj. č. 088
Cena: 7700,- Kčs

Farbivá páska
pre tlačiareň EPSON LX 400
Obj. č. 053
Cena: 110,- Kčs

Farbivá páska
pre tlačiareň STAR LC 20
Obj. č. 054
Cena: 105,- Kčs

Diskety no-name 5,25"
Obj. č. 066
Cena: 13,- Kčs/ks

Diskety no-name 3,5"
Obj. č. 067
Cena: 19,- Kčs/ks

VERBATIM VEREX
Diskety 5,25" DD
Obj. č. 089
Cena: 18,- Kčs/ks

VERBATIM Dataflo
Diskety 5,25" DD
Obj. č. 070
Cena: 20,- Kčs/ks

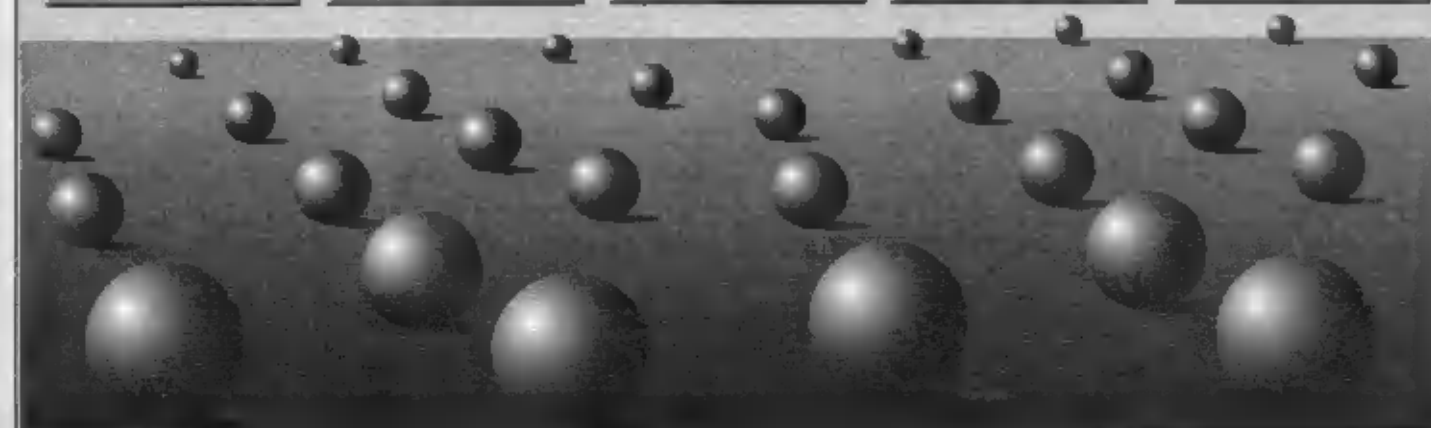
VERBATIM Dataflo
farbivé
Diskety 5,25" DD
Obj. č. 071
Cena: 21,- Kčs/ks

NASHUA
Diskety 5,25" DD
Obj. č. 072
Cena: 18,- Kčs/ks

Čistiaca disketa 5,25"
Obj. č. 021
Popis vo File č. 14
Cena: 188,- Kčs

Čistiaca disketa 3,5"
Obj. č. 022
Popis vo File č. 14
Cena: 178,- Kčs

Samolipiace lítky
Obj. č. 025
Popis vo File č. 15
Cena: 19,- Kčs





Predám software na ZX Spectrum a kompatibilné. Zoznam za známku. Horváth Peter ml., Čulenova 18B, Nové Mesto nad Váhom, 915-01.

Ponúkam disketové verzie viacdielnych (levelových) hier pre disketovú jednotku Didaktik 40 a Didaktik 80. Napr.: F-19 S.F., Myth, Operation Thunderbolt, Wolf, Lemmings. Zoznam za známku. Ďalej kúpim zachovalý výťažok Fifo č.1 do 40,- Kčs. Eduard Duda, Piflova 11, Bratislava 851-01, tel. 07/848600.

Prodám tiskárnu BT 100 (500,-) + Zdroj (100,-) + kábel (100,-) + Interface M/P (400,-) + obslužné programy za 1100,- Kčs. K.Klaizner, Francouzská 51, Pízeň 307 04.

Kúpim systémové programy všetkého druhu, knihu komentovaný výpis ROM. Značka: ponúknite. Gašparovič Peter, Zajačia 23, Smolenice, 91904.

Zkomprimuji soubory typu Snapshot. Úspora disket. Místo tří stačí pouze dvě. Cena 0.50 Kčs/program. Pekárek L., Liškova 84, Litoměřice, 412 01.

Prodám Didaktik M (2000), D40 (3000), Zapisovač XY 4150 (1000), Joystick + software (500), Dohromady (8000). Vše v záruce. Magnago Karol, Štěpánská 1884, Vsetín, 755-01.

Nabízím soubor matematických programů Mathbox pro D40. Pravda Miloslav, Požárnickú 848, Chrudim 2, 537-01.

Vyměním hry. Eder Miroslav, Božetěchova 6, Olomouc, 772-00.

OMLOUVÁM SE firmě PROXIMA v.o.s. z Ústí nad Labem za škodu, kterou jsem způsobil neoprávněným prodejem jejich programů Indiana Jones 3 a Exploding Atoms. Přerovský Petr, Gorkého 1545, Pardubice, 53002.

Predám ZX Spectrum. Rozšírené pamäť 80kB, interface + 2 joysticky + AY, interface Centronics, 25 kaziet, literatúra + manuály. Za 4500,- Kčs. Gašo J., Povstaleckých letcov 2950, Zvolen-Zolná, 960-05.

Predám zapisovač XY 4150. Cena dohodou. Kondrád Róbert, J. Poničana 2414/89, Zvolen 960-01.



Cenník inzercie

Textové inzeráty:

(cena jednotná pre všetkých) jedno slovo ... 4 koruny

Plošné inzeráty:

bežná strana (vnútro časopisu, čb)
podniky a iné právnické osoby... 20 korun/cm²
jedna A4 10 000 korun
dve A4 16 000 korun

zadná strana obálky (polovica A4, farebne) ... 13 000 korun

bežná strana (vnútro časopisu farebne)
jedna A4 14 000 korun
dve A4 22 000 korun

Inzerciu prijímame vo forme podkladov pre vysádzanie v redakcii, alebo ako hotovú predlohu (vo vašom vlastnom záujme v čo možno najlepšej kvalite).

Textové inzeráty piate ihneď pri podávaní a spolu s textom inzerátu nám pošlite aj doklad o zaplatení poštovou poukážkou.

Na plošné inzeráty vam pošleme fakturu, prípadne vyplnenú poukážku.

Inzeráty posielajte a piate na adresu:

FIFO
P.O. BOX 170
960 01 Zvolen

Impressum

FIFO Microcomputer magazin

Redakčná rada:

RNDr. Jozef Paučo, Pavel Albert, Petr Lukáč

Sekretariát:

Eva Durčovičová

Vedúci marketingu:

Vladimír Salanci

Externí spolupracovníci:

J. Drexler, O. M. & R. Gemrot

Nevyžádané príspevky nevraciam.

Za správnosť

a originálnosť príspevku ručí autor.

Navštevy prijímame na adrese:

FIFO redakcia, Hviezdoslavova 233, Zvolen

telefón 0855/256 93

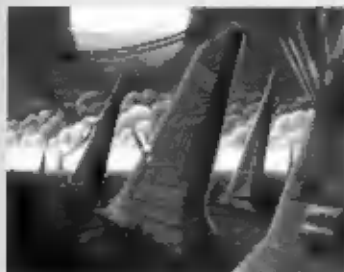
Vydávanie povolené MK RČ SK OMT-23.

Podávanie novinových zásielok povolené

SaRS B. Bystrica č.j. 2823/90-P zo dňa

16. 3. 1990.

Akokoľvek rozmnožovanie, kopírovanie a publikovanie článkov uverejnených vo Fifo je bez súhlasu redakcie trestné.



☐ korešpondákov, ktoré nám prišli do redakcie sme vylosovali týchto šesť víťazov:

HOT 15

I. Deák z Nitry
P. Trnka z Detvy
Z. Malinský z Dáčna

BAD 15

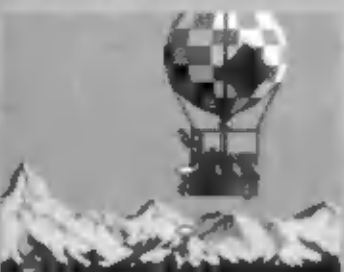
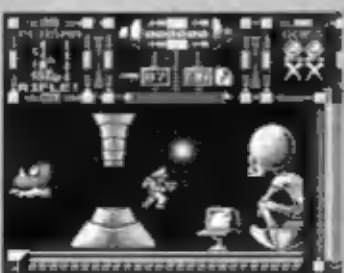
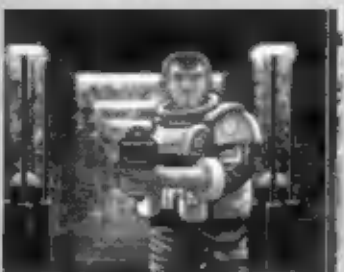
T. Pivarčí z Pardubic
F. Adam z Trančína
J. Libový z Prahy

Na vaše ďalšie tipy sa teší vaša redakcia



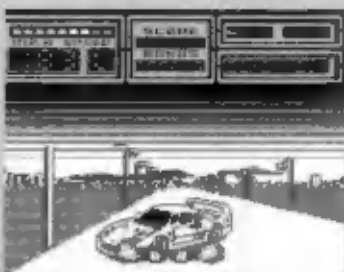
HOT 15

- 1. E-TYPE**
(ELECTRONIC DREAMS)
- 2. TURTLES**
(KONAMI-PROBE)
- 3. TURTLES II**
(KONAMI-PROBE)
- 4. ROBOCOP**
(OCEAN)
- 5. F 19**
(ACTIVISION V. GRAFIX)
- 6. BIZZY IV**
(CODE MASTERS)
- 7. BIZZY II**
(CODE MASTERS)
- 8. THE UNTOUCHABLES**
(OCEAN)
- 9. TETRIS II**
(FUXOFT)
- 10. LEMMINGS**
(PSYGNOSYS)
- 11. KENNY DALGLISH**
(ZEPPELIN)
- 12. MIDNIGHT RESISTANCE**
(OCEAN)
- 13. MYTH**
(THREE SYSTEM)
- 14. SIM CITY**
(INFOGRAMS)
- 15. GOLDEN AXX**
(VIRGIN)



BAD 15

- 1. HOT ROD**
(SEGA)
- 2. SPEED ZONE**
()
- 3. CHICAGO'10**
(TOPOSOF)
- 4. STREET GANG**
(PLAYERS)
- 5. ID GRAND PRIX**
(ATLANTIS)
- 6. BMX SIMULATOR**
(CODE MASTERS)
- 7. POKLAD 2**
(FUXOFT)
- 8. BOXING**
(FUXOFT)
- 9. PIGGY PUNKS**
(HELLENIC SOFT.)
- 10. DELTA CHARGE**
(THALAMUS)
- 11. LIBERATOR**
(J.A.REMIC)
- 12. DANGER RACER**
(CULT)
- 13. CROSAK TRUBLIK**
(ULTRASOFT)
- 14. NYCHLE SIPPY I**
(ULTRASOFT)
- 15. FIREMAN JAK**
(ALTERNATIVE)



FIFO
box 170
960 01 Zvolen

PORT PAYÉ
1.- Kčs

NELÁMÁŤ!
TRIEDIŤ !!!

ADRESÁT:

